

Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 24

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

The Last Guardian fue uno de los puntos altos de una feria de Los Angeles que quedará entre las mejores que se recuerden.

ESPECIAL E3 2015

NOSTALGIA PURA

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

Permiso, me quiero bajar...

Hace un par de décadas, cuando la industria de videojuegos vivía su temprana juventud, a nosotros, los gamers, poco nos importaban conceptos como resolución o frames por segundo. El avance gráfico era un lindo añadido, pero lo cierto es que sólo había una cosa que buscábamos en cualquier videojuego: **entretención**.

Hoy en día, en cambio, estamos más preocupados de comparar los efectos de humo en un tráiler o en esperar el análisis técnico del sitio **Digital Foundry** antes de poner el disco en nuestra consola y, simplemente, disfrutar la experiencia.



Jorge Maltrain Macho
Editor General

¿A qué se debe este cambio? En mi opinión, a dos situaciones. La primera, es que los jóvenes de hoy están acostumbrados a la **inmediatez**, sin detenerse a disfrutar de lo que ya tienen a mano.

Y claro, crecieron en una época donde los avances tecnológicos son la flor de cada día y son incapaces de imaginar el mundo en el que nosotros, que jugamos en la era de Super NES, nos movíamos: sin internet, celulares o Wassap e informándonos, por ejemplo, "gracias" a esas revistas españolas que llegaban con meses de desfase.

Equipo de TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Felipe Jorquera
#LdeA20



Jorge Rodríguez
#Caleta

Andrea Sánchez
#Eidrelle



Luis Puebla
#D_o_G



La segunda razón es que le pedimos (¿exigimos?) a la industria de videojuegos lo que no le pedimos a **ninguna otra industria** del entretenimiento.

¿Innovación? ¿Y cuál fue, en la práctica, la última "innovación" que vimos en el cine? ¿O cuál fue el último cantante o músico que grabó algo distinto y revolucionario?

¿Remasterizaciones? ¿No vemos, acaso, cómo los estudios cinematográficos relanzan sus películas en cada nuevo formato sin que ningún cinéfilo haga el escándalo que hacen los gamers? ¿O reclama algún fanático cuando su grupo favorito renueva su discografía mejorando la fidelidad?

Miremos, simplemente, lo que ocurre con los celulares. En menos de una década, ya no tienen qué ofrecer de nuevo y se limitan a cambiar el tamaño de la pantalla, a meterle más megapixeles a la cámara o algo más de procesador para que, al final, sigamos ocupando el teléfono para revisar el Twitter o el Facebook.

Y claro, si antes un desarrollador podía hacer un juego exitoso en seis meses y lo venerábamos, hoy si un título tiene menos de tres años de desarrollo se expone al escarnio de los haters de siempre, dedicados más a buscar los errores de turno, para tener 5 minutos de fama en You Tube, antes de disfrutar el simple placer de jugar.

A estas alturas, yo prefiero bajarme de ese tren y gozar de una E3 como la que recién vivimos, **la mejor que yo recuerde**, en la que desfilaron ante nuestros ojos decenas de nuevos títulos, con propuestas más que interesantes y que destilaban cariño por parte de sus desarrolladores.

Para quienes jugamos un **Final Fantasy VII** en tres CD, ver de vuelta a Cloud, aunque sea en un teaser sin fecha, nos hace retroceder 20 años y permitirnos soñar con ese momento mágico en el que revivamos su historia, ahora en la nueva generación de consolas.

A estas alturas de mi vida, prefiero sentarme a disfrutar cada conferencia, a gozar con cada tráiler y a hypearme esperando aquel título que sé que disfrutaré más allá de si sus gráficos parezcan o no sacados de una película. Y debo decir... ¡vaya que disfruté esta E3!


David Ignacio P.
#Aquosharp


Ignacio Ramírez
#Mumei

René Quezada
#Lynhänder


Rafael Inostroza
#Bad Seed 91


UNA PRODUCCIÓN DE


UNA REALIZACIÓN DE


Indice



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200 TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600 PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS





The Last Guardian
NO ESTABA MUERTO

Sony abrió su evento en la E3 con un titulo que resumía lo que tenían preparado esa noche: emoción, nostalgia y la promesa de experiencias únicas. Y este juego de Fumito Ueda es el vivo reflejo de lo que queremos ver en PlayStation 4.

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN

Era la novia que, todos los años, nos dejaba plantados en ese verdadero altar gamer en que se ha transformado la feria E3, la más importante del mundo de los videojuegos. Una novia esquiva desde aquel primer vistazo, en un lejano 2009.

Seis años después, fue el momento más emblemático del evento preparado por Sony este año, pues de entrada le envió a sus fanáticos el mensaje de que, al menos por esa noche, los sueños comenzaban a cumplirse. Y de qué manera, tras esos minutos inolvidables en que, uno detrás de otro, llegaron el remake de **Final Fantasy VII** y el retorno de **Shenmue**. Glorioso.

Pero, antes que ellos, estuvo **The Last Guardian**, la obra firmada por el japonés **Fumito Ueda** y que en algún momento parecía estar al borde de convertirse en *vaporware*, es decir, en uno de esos juegos que se anuncian, pero nunca se concretan. Y estuvo cerca.

De hecho, el propio presidente de los estudios de Sony, el siempre sonriente **Shuhei Yoshida**, admitió que el juego les quedó grande para su plataforma original, PlayStation 3. "Fallamos, es así de simple. Y decidimos que no podíamos hacerlo", explicó en una entrevista con el sitio británico Eurogamer.

El ejecutivo nipón admitió que "el tráiler que mostramos el 2009 fue apresurado" y que se hizo correr "sobre el sistema de desarrollo, haciéndolo correr muy bien", pero que al llevarlo luego a la consola no funcionaba.

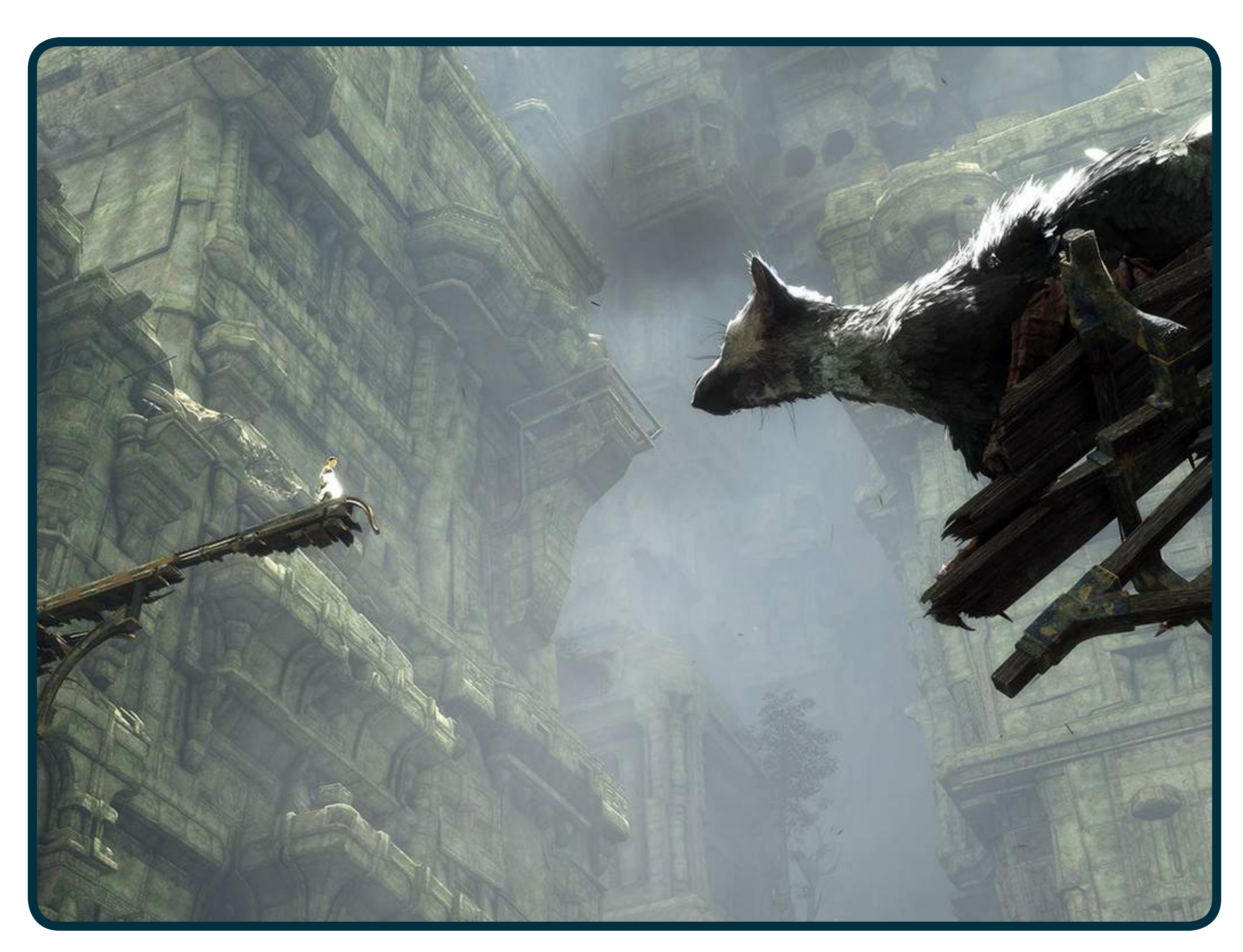
La lápida definitiva pareció llegar cuando, unos años después, Ueda dejó Sony y, con ello, se desbandó el **Team Ico**, el equipo de desarrolladores que haría este juego y que había brillado con **ICO** y, sobre todo, con **Shadow of the Colossus**.

En mi opinión, para entonces el proyecto estaba muerto. No sería ni el primero ni el último en no ver la luz jamás. Estoy convencido, no obstante, que justamente la memoria colectiva y la presión de los fans de Sony terminó por convencer a los ejecutivos de la compañía, aunque nunca lo admitan, de que el juego tenía que ver la luz. Era ya una cosa de orgullo.

Al cabo, las estrellas comenzaron a alinearse hasta que, este año, nos mostraran un nuevo tráiler, en el que pudimos apreciar el juego en acción con la misma aura y estética del juego que vimos en aquel 2009.

Por supuesto, en un momento en que parte de la comunidad gamer parece no satisfacerse con nada y centra su diversión más en buscar errores que en jugar, no podían faltar los críticos que esperaban, poco menos, que Trico saliera de la pantalla en PS4.

Pero Yoshida fue muy claro para señalar que "los juegos de Ueda tienen un estilo muy claro, porque él tiene una visión de lo que quiere desde el comienzo de cada de-



sarrollo. Fue así con ICO y también lo fue con Shadow of the Colossus".

Lo graficó señalando que "como es un artista, crea un pequeño video de lo que quiere lograr a los miembros de su equipo. **Y en el caso de The Last Guardian esa visión no ha cambiado en nada**".

En este marco fue que, "debido a las dificultades técnicas que teníamos para correr el juego con el frame-rate requerido, el equipo vio que tendríamos que comprometer algunas cosas, como el número de personajes que Ueda quería en pantalla, si queríamos seguir haciéndolo para PS3".

Yoshida explicó que ahora, "como nos pasamos a PlayStation 4, el equipo puede hacer el juego que Ueda siempre quiso. Y si la gente dice que el juego luce igual que antes... ¡es por esa razón!".

¿Pero sigue Ueda al mando del desarrollo? ¿Sigue el Team ICO al frente?

La respuesta es sí, aunque con matices. Lo más importante es que Ueda es el director del juego y está trabajando en ello como asesor externo.

De la parte creativa se encarga el estudio independiente **Gen Design**, creado por el japonés **Jinji Horagai** y que está compuesto por muchos que, como él, formaron parte del Team ICO.

Finalmente, **Sony Japón** toma todo este contenido y lo implementa.

Pero no es todo. Una parte también corre por cuenta de **Mark Cerny**, nada menos que el arquitecto de la PlayStation 4 y quien, dado ese conocimiento, se encarga de proveer la asesoría técnica para que el juego corra como todos esperan.

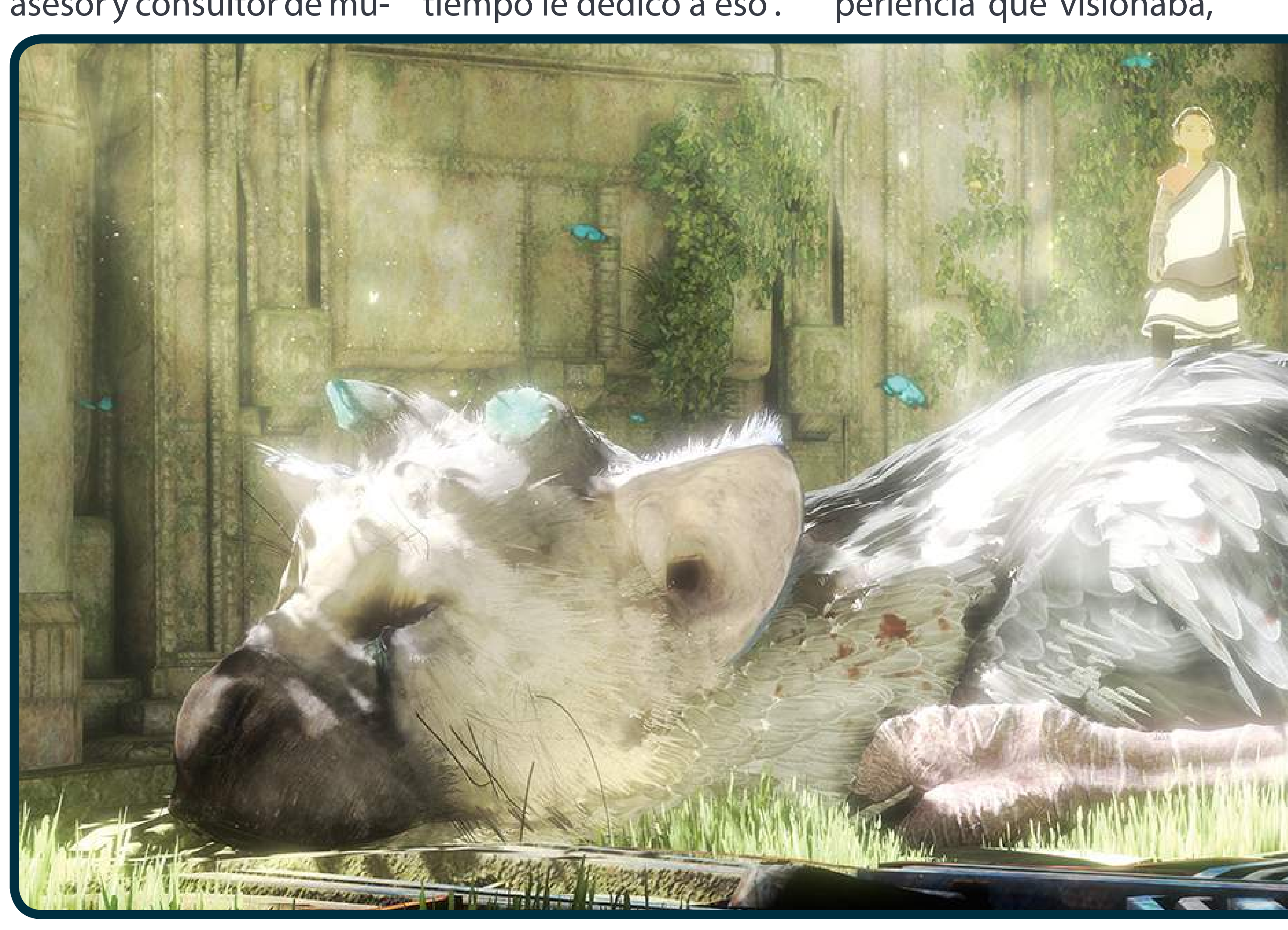
Incluso, corrió el rumor en los últimos días de que él mismo tomaría a cargo el proyecto, pero fue el propio Yoshida quien se apuró en desmentirlo.

“Eso es falso. Mark ha sido asesor y consultor de muchos de nuestros proyectos y somos socios desde hace mucho tiempo. Obviamente, él estuvo a cargo de la arquitectura de PS4 así que trabajó con múltiples equipos internos, siendo uno de ellos el de The Last Guardian”, manifestó Yoshida.

Agregó que “como era un problema técnico el que nos retrasaba con el juego, muchos grupos técnicos y gente muy inteligente ayudó a Sony Japón a testearlo. Y Mark fue uno de los que más tiempo le dedicó a eso”.

Como en todo proceso delicado, como fue el pedregoso desarrollo de The Last Guardian, las visiones no siempre son equivalentes y Ueda dejó entrever a la revista estadounidense Game Informer que, si hubiese sido por él, el juego igual habría salido en PS3.

“Seguramente, hubiese quedado conforme con el resultado final del juego en PS3. Asumiendo que toda la arquitectura del juego y su desarrollo buscaban expresar la experiencia que visionaba,



creo que habría sido un muy buen producto. La PS3 no me restringía de hacerlo", afirmó Ueda.

Y si bien se excusó de entrar en detalles respecto a los motivos para tanto retraso, seguramente para no abrir viejas heridas, igualmente apuntó que **fue "una decisión corporativa de Sony"** el que nunca saliera en PS3.

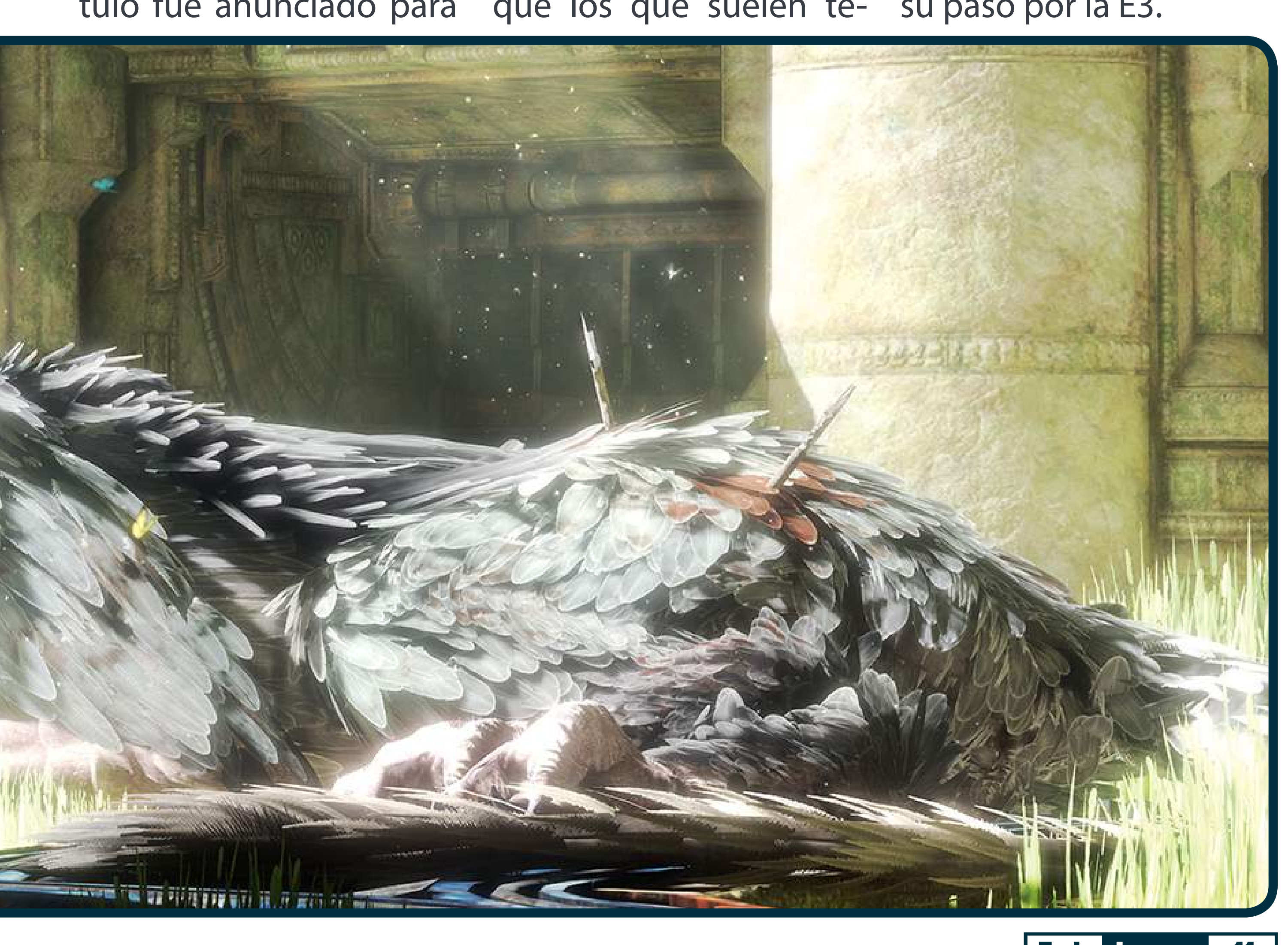
Y, dado este largo periodo de desarrollo, que llegará a casi una década considerando que el título fue anunciado para el próximo año, ¿será un juego tan caro que termine generando más pérdidas que beneficios?

Yoshida asegura que no y que, por ejemplo, su presupuesto es inferior al de otros títulos AAA de Sony, como **Horizon: Zero Dawn**, el nuevo y hermoso juego de acción y RPG a cargo de Guerrilla Games, los creadores de la saga Killzone.

"Eso se debe a que es el estudio que lo hace es mucho más pequeño que los que suelen tener los de Estados Unidos o Europa. No es que el equipo de The Last Guardian sea pequeño. De hecho, es mucho más grande que el de ICO o Shadow, pero no es del estándar occidental".

LA HISTORIA

Ya hemos hablado bastante de su tortuoso proceso de desarrollo, ¿pero sabemos algo de su historia? En rigor, lo mismo que hemos sabido desde siempre, aunque Ueda ha entregado algunos nuevos detalles durante su paso por la E3.





Digamos que la aventura comenzará con el encuentro entre el pequeño niño que todos hemos visto en los tráilers y **Triico**, el enorme animal que, según el propio Ueda, es una mezcla de perro, gato y ave.

“Nuestro objetivo para Triico era que mezclar elementos de las mascotas comunes, como los perros y los gatos, con elementos visuales que pudieran darle una apariencia un poco más salvaje”, explicó el director.

Eso sí, **Triico no se convertirá en nuestra mascota durante la aventura**, sino que será un compañero con el cual interactuaremos para escapar de la construcción ruinosa en la que, por alguna razón, estamos siendo apresados.

En una breve demo que se mostró internamente a los medios, distinta al tráiler que vio todo el mundo al inicio del evento de Sony, todo comenzaba con el niño acercándose al dormido animal para escalar a su espalda.

Al parecer, Triico se encontrará herido, seguramente en alguno de sus intentos por escapar del ruinoso lugar, por lo que el niño -que luce unos misteriosos tatuajes- le sacaba unas astillas de madera de sus alas.

A partir de ahí comienza una aventura sin tutoriales ni indicaciones. Sin que te digan lo que tienes que hacer o decir para que Triico, al que nunca podremos controlar nosotros, realice la acción que quieres.

"El jugador tendrá que aprender a leer a Triico y responder a eso de la forma correcta", dijo Ueda.

Es decir, como el juego tendrá componentes de puzles y plataformas, vamos a tener que ir probando cómo hacer para que el animal salte donde queremos, realice alguna acción o, por ejemplo, nos agarre en el aire si saltamos al vacío.

Ueda explica que el juego "dependerá de que los jugadores sean capaces de formar una relación con Triico", combinando la agilidad del niño, quien al parecer no tendrá un nombre, con el tamaño del animal.

La demo dejó varias dudas en términos artísticos y jugables, pero lo cierto es que nadie quiso profundizar mucho sobre el tema... y es que, con un juego como The Last Guardian, pareciera ser que mientras menos sepamos antes de jugarlo será mucho mejor.

El título está fechado para 2016 y, dado su polémico desarrollo, damos por hecho de que Sony lo sacará en algún momento del próximo año, en exclusiva para PlayStation 4 y seguramente antes del periodo navideño.

Hasta entonces la espera será muy larga, pero si ya pudimos aguantar seis años, creo que podemos hacerlo uno más...





El regreso LE SIENTA BIEN

Fallout 4 fue uno de los juegos más comentados durante la E3, no sólo por las buenas sensaciones que deja, sino también porque sólo faltan unos meses para disfrutarlo.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak



"En el mundo del entretenimiento, hay muy pocas cosas tan buenas como Fallout".

Un **Todd Howard** que dio lecciones de seguridad, ritmo y buen humor al resto de maestros de ceremonias de la E3 fue así de taxativo para iniciar la presentación del juego más esperado durante la conferencia de Bethesda: **Fallout 4**. Y sus palabras no fueron en vano.

Ya nos habían puesto miel sobre hojuelas con el tráiler del juego una semana antes de la E3, así que ahora cualquier tipo de adelanto iba a ser bien recibido.

La mayoría pensamos que nos iban a mostrar algo de jugabilidad y animados montajes con música cincuentera. Pero la gente detrás del inconmensurable juego de rol ambientado en el retrofuturista post apocalipsis nuclear del Boston de los 50 no se iba a conformar con lo que hacen prácticamente todos los estudios por estas fechas.

El punto de partida para interiorizarnos en la cuarta iteración de Fallout fue una revisión a numeroso *artwork* que daba cuenta de la obsesión por el detalle de sus artistas. Cada botón y cada parpadeo de luz fue puesto en el lugar preciso para darnos la mayor sensación de inmersión en este mundo.

Las imágenes se sucedían con el único fin de hacernos soñar cómo se vería eso corriendo en el remozado motor gráfico del juego y preguntándonos, además, cómo va a lucir esta nueva imagen más colorida del páramo nuclear.

I don't wanna see the world on fire.

En seguida se anuncia un detalle que ya se podía prever en el tráiler del juego y que, en la historia de la saga, resultaba inédito: el juego arranca en un apacible día suburbano de los años 50, antes de que las bombas acabaran con la civilización tal como la conocíamos.

Es la oportunidad entonces para echar un vistazo al editor de personajes, que con un sencillo e intuitivo sistema, donde seleccionamos partes del rostro, nos permitirá esculpir a nuestro personaje como si se echara una "manito de gato" frente al espejo antes de salir al trabajo.

Al igual que en los anteriores juegos, podremos encarnar a un personaje masculino o femenino, incluyéndose el detalle de que si personalizamos a la pareja inicial, **incluso el bebé de la casa compartirá rasgos con ellos**.

Luego de un par de escenas, donde podemos echar una mirada a nuestra casa y al animado robot mayordomo **Mister Handy**, un agente de ventas de Vault Tec golpeará a nuestra puerta y empezaremos la etapa de creación de estadísticas de nuestro personaje.

El **Vault Boy** se ve más animado que nunca en estos clásicos menús que, como siempre, nos permitirán crear un auténti-







co personaje roleable, es decir, no nos limitaremos a ser un guerrero de distintas escuelas, como viene siendo habitual en los juegos de rol modernos (cada vez más parecidos a shooters o beat'em ups tremendamente complejos), sino que nos podremos dar el lujo de crear a un tipo incapaz de usar la fuerza bruta o el uso de armas y depender única y exclusivamente de su carisma y suerte para enfrentar las adversidades del nuevo Yermo.

Como si fuera poco, se grabaron cerca de mil de los más populares nombres (seguramente anglosajones eso sí), los que podremos escuchar en boca de los NPC si no somos muy rebuscados bautizándonos.

En medio de este idílico nuevo día en nuestras vidas de mediados del siglo XX, de pronto empiezan a sonar las alarmas de bombas, por lo que corremos junto a nuestra esposa, hijo y vecinos del suburbio hasta el refugio más cercano, sólo para encontrarnos con que la

puerta ya ha cerrado y el cegador flash atómico nos anuncia que hemos sido testigos jugables de esas intros que antiguamente sólo pudimos contemplar narradas por el gran **Ron Perlman**.

De una forma que no se ha adelantado, para no arruinarnos el arranque del juego, logramos ser los únicos supervivientes de la bóveda 111... **¡y salimos al exterior luego de 200 años de encierro!**

It's all over but the dreaming. Poor little dreams that keep trying to come true.

Howard relata que, como siempre, al diseñar el juego la gran meta fue dar completa libertad al jugador desde el primer momento, por lo que una vez en el exterior podremos dirigirnos a cualquier punto del mapa, asumiendo las consecuencias de los numerosos peligros que podremos hallar en el camino.

Así que, para no hacer el trabajo inicial tan difícil, nuestro personaje vuelve al suburbio donde vivió hace tanto, para encontrarse con el avejentado pero totalmente funcional Mister Handy que teníamos en casa, el que incluso bromea que llegamos 200 años atrasados a la cena... el humor negro, sello de la saga, a la orden del día.

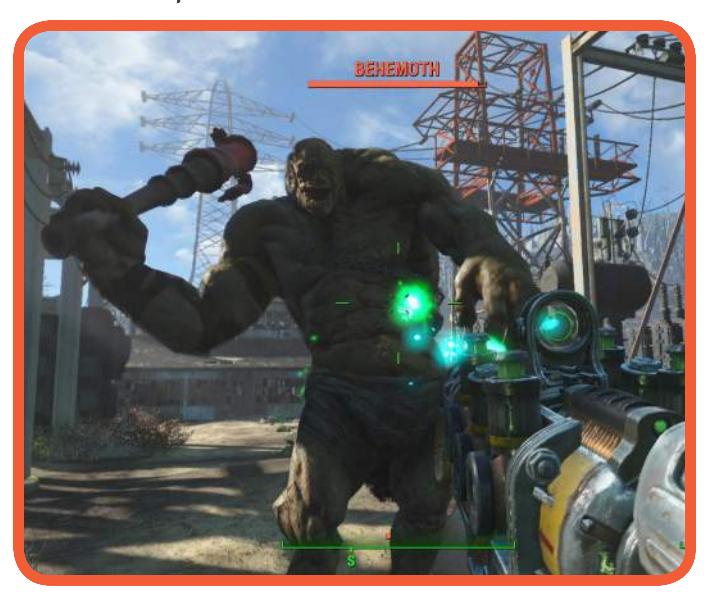
Los diálogos prometen ser completamente dinámicos, por lo que podremos abandonar la conversación a la mitad o incluso exterminar a nuestro interlocutor. Y, a diferencia de los juegos anteriores, podremos llevarlos a cabo en primera o tercera persona.

Todo el mundo esperaba la aparición de nuestro mejor amigo en el apocalipsis nuclear, el pastor aleman **Meatdog**. El mismo perro que fuera nuestro guía en el tráiler estrenado días antes.

Como era de esperar, podemos darle órdenes y el vivaracho can podrá traernos objetos o atacar enemigos, como las topo-rata que perecieron en sus fauces o gracias a los certeros disparos que nos permite el sistema de turnos y localización de daños **VATS**, que pudimos ver por primera vez en **Fallout 3**.

Ya teníamos ante nues-







tras narices un vendaval de novedades visuales y jugables y, no contentos con esto, los laboriosos trabajadores de Bethesda nos tenían dos sorpresas que no imaginábamos ni esperábamos.

La edición coleccionista del juego (que al momento de escribir este artículo ya había agotado sus existencias en territorio estadounidense) traerá un detallado y funcional **Pip Boy** para que podamos lucir guapísimos en nuestra próxima convención gamer.

Como si el lujazo de atrezzo fuera poco, se diseñó una aplicación para smartphones que hace a nuestro cacharro completamente funcional y lo hace lucir igualito al que portan los personajes en el juego.

Se conectará por wifi con nuestra consola y funcionará como segunda pantalla, pudiendo desde allí acceder a nuestras estadísticas e inventarios al igual que lo hacemos en el juego e, incluso, coleccionar holocintas con mensajes o con minijuegos vintage que recrean a clásicos arcade, pero pasados por el tamiz de la guerra fría.

Como el mismo Todd dijo, puede ser otro estúpido añadido... ¡pero debe ser el más impresionante de cuantos hemos visto a la fecha!

Como si esto no fuera suficiente, se anunció la salida de un juego para smartphones disponible desde esa misma noche, **Fallout Shelter**, inspirado en clasicazos como X-Com, The Sims y Sim City, donde debemos gestionar una de las bóvedas típicas de este universo. Nuestra preocupación será mantener a nuestros refugiados productivos y felices, entrenándolos en sus distintas estadísticas (*"el bar sirve para incrementar el carisma, por supuesto"*) para resistir las diversas vicisitudes que se pueden vivir en el encierro.

El juego prescinde de conexión a internet, es totalmente gratis e incorpora micropagos sólo para obtener loncheras con objetos y personajes raros que, de todas formas, podemos conseguir

durante el transcurso de nuestras partidas.

Por cierto, un detalle. **El juego fue desarrollado por creativos chilenos**, en la sede en Santiago de la compañía **Behaviour** (ex Wanako Games).

¡Y aún había más! En la misma senda de la expansión Heartfire de Skyrim (*el también conocido como el Fallout de fantasía medieval*), podremos construir con toda la chatarra que vayamos encontrando un refugio a nuestra medida, con todo y muebles, sistema de defensa y paneles LED para hacer pixel art. Una función meramente decorativa y, por lo mismo, opcional.

Lo que sí será útil es el sistema de personalización y elaboración de las cerca de 50 armas y armaduras, **que llegarán a la friolenta suma de 700 modificaciones**.

Ahora sí que todos esos objetos que transportábamos y guardábamos por mero ocio tendrán un sentido y utilidad.

¿Ya han sacado cuentas de lo que va a costar sacar ese platino?

She's just the way I want her to be. A million times hotter than TNT!

Tenemos entonces un trasfondo ricamente diseñado y detallado y un arranque de historia impactante, además de esa libertad y personalización que todo fanático de Bethesda busca, pero no podemos dejar de lado esa "guerra que nunca cambia".



El yermo es una salvajada y la violencia es un camino por el que muchos van a optar, por lo que Howard ha asegurado que el sistema de combate ha tenido especial énfasis desde el día uno.

Y qué duda cabe cuando vemos desfilar ante nuestros ojos las ejecuciones y sangrientas muertes de viejos conocidos: ghouls ferales, mutantes y super mutantes, yao guais, mireluks, zancudos gigantes, radscorpiones, salvajes y, por supuesto, los temidos deathclaws.

Todos mostraron su aspecto *next gen* sólo para caer bajo el fuego de nuestras poderosas armas, que esta vez incluyen incluso el apoyo de un vehículo aéreo para exterminar desde los cielos a la escoria radiactiva.

Pero el regalo más hermoso estaba por caer: tendremos este juego corriendo en nuestra PlayStation 4, Xbox One o PC el 10 de noviembre próximo... eso, claro, si las alarmas de bombas no anuncian antes el apocalipsis nuclear.

Tras esta avalancha de información, no queda más que encerrarnos en nuestros refugios antibombas hasta el día del lanzamiento, sintiéndonos más interpretados que nunca, en una mezcla de melancolía, ironía y profecía autocumplida, con cada verso cantado por **The Inks Spots**:

Friends all over know
I'm trying
to forget about how much
I care for you.
It's all over but the crying
and I can't get over crying
over you.





Gears of War 4

SOLDADOS NEW GEN

Una de las sagas más emblemáticas de Microsoft vuelve a la carga para reforzar el catálogo de Xbox One con un nuevo episodio de la guerra contra los Locust.

Rafael Inostroza
#Bad Seed 91



Antes de la E3, comenzaron a correr con fuerza los rumores de un nuevo **Gears of War**. Y a pocos días de la E3 se supo que Microsoft mostraría algo de la franquicia, aunque quedaba la duda en torno a si iban a mostrar alguna edición coleccionista de las anteriores entregas de la saga o si, efectivamente, se mostraría una nueva entrega original de la marca.

Se sumó a esto el que a sólo días de la feria, la gente de **Black Tusk Studios**, los responsables de la saga Gears of War luego de la compra de los derechos por parte de Microsoft a Epic Games, anunciaba que cambiaba su nombre para llamarse **The Coalition**.

Según **Rod Ferguson**, cabeza del estudio, este cambio va para ayudar a darle una identidad al estudio asociándolo con la saga. "Tal como al pensar en 343 Industries, lo asociamos a Halo o al pensar en Turn 10 Studios, lo asociamos a Forza, cuando escuches hablar de The Coalition, queremos que pienses en Gears of War", explicó el ejecutivo.

Una dura misión, tomando en cuenta que la gente aún asocia a Gears of War con Epic y, en particular, con el desarrollo a cargo de **Cliff Bleszinski**, por lo que cuando el juego salga al mercado se le tenderá a comparar con el gran trabajo que hizo dicho estudio.

Tomando en cuenta los problemas que ha tenido Microsoft para mostrar su consola como una causa rentable, era quizás la empresa que más necesitaba mostrar cosas nuevas en esta E3.

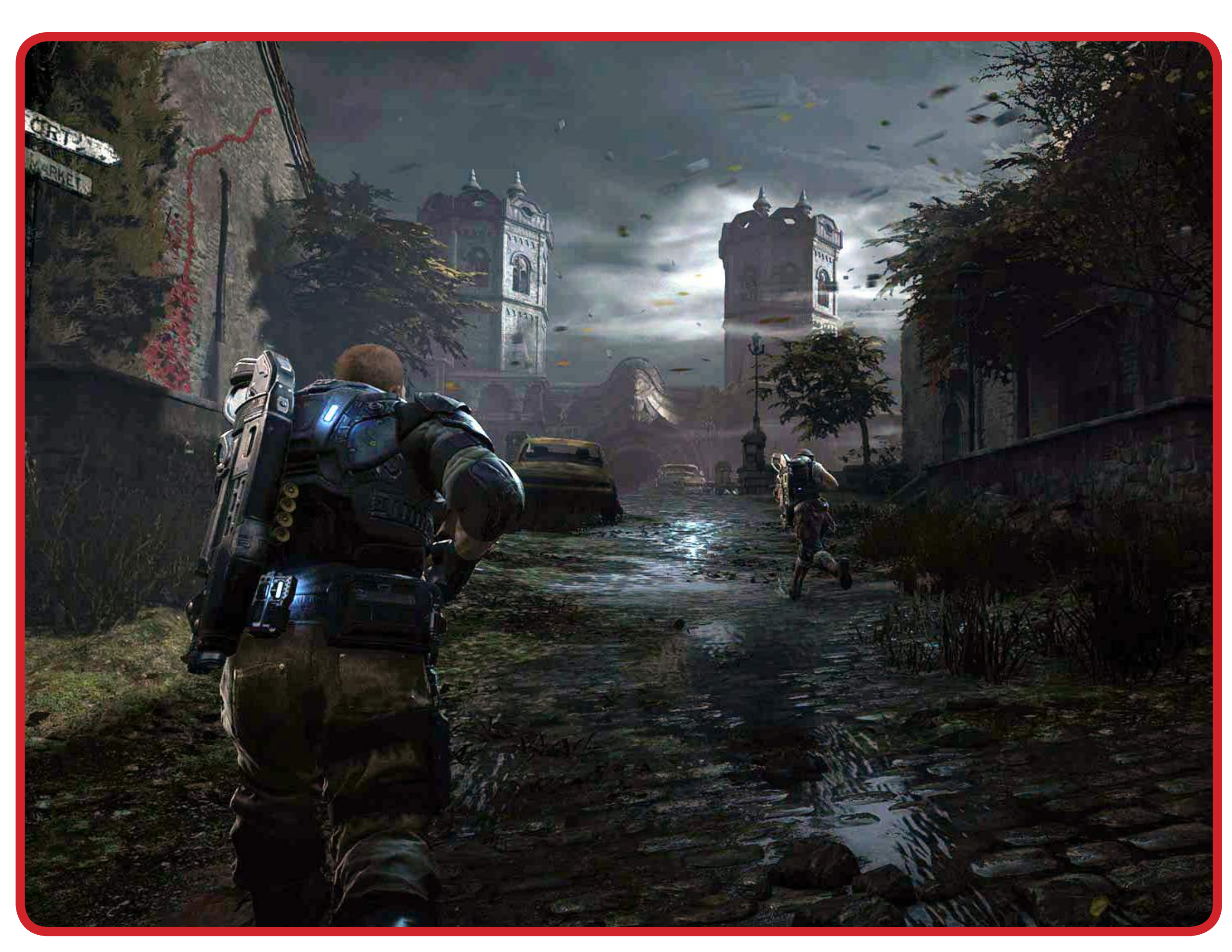
Por esta razón es que los fans de la empresa estadounidense rogaban por una entrega fuerte, un juego de los que llamamos en el medio como "vende consolas" y, por lo mismo, las expectativas sobre qué se iba a mostrar eran altas.

Así que la gente de Microsoft decidió dar un fuerte golpe de efecto, trayendo de vuelta algunas de sus franquicias más fuertes a la conferencia anual de Los Angeles, tales como **Forza Motosport 6**, la exclusividad de **The Rise of the Tomb Raider** o nuevos títulos como **Recore** o **Sea of Thieves**.

Y, en ese marco, no podía faltar uno de sus shooters más conocidos y queridos por los fans: **Gears of War 4**.

El juego estará disponible para Xbox One en las navidades del 2016, dejando nuevamente de lado a **Marcus Fenix**, protagonista de la trilogía original, tal como ya ocurrió en **GoW: Judgment**.

Para introducirnos a la aventura, The Coalition mostró un demo del juego, el cual presenta a dos nuevos personajes principales. Uno de ellos es **JD**, un rubio soldado que bien podría pasar por el hijo de B.J. Blazcowicz, el protagonista de la saga Wolfenstein. La otra es **Kait**, una chica con pinta de ruda. De su pasado u origen, por ahora, no se sabe nada.



El video los muestra caminando por una ciudad abandonada de noche mientras una fuerte tormenta aparece destruyendo enormes estructuras y obscureciendo su camino, además de lanzar vehículos a través de todo este ambiente.

Los compañeros logran refugiarse, escapando por poco de unos rayos. Y, en su refugio, materia orgánica infesta las paredes, inutilizando la linterna de JD y cubriéndolo de una sustancia pegajosa.

Los compañeros evaden las sustancias organicas mientras huyen de un enemigo no visible. Luego se muestra a un oponente, siendo éste una criatura parecida a un escorpión, que lanza ataques de proyectiles.

Los Gears comienzan a luchar contra una horda de estos enemigos usando sus armas, antes que JD sea casi comido por una de las criaturas, dando punto final a un demo algo breve y que dejó con gusto a poco.

Más allá de eso, poca información se ha entregado del juego, pues los desarrolladores han intentado mantener un halo de misterio, aunque se ha filtrado que, al parecer, presentará misiones cooperativas de dos personajes, en lugar de los cuatro que tenían los últimos juegos de la saga.

La ambientación se ve más cercana a un juego de horror, con bastante oscuridad, tal como en el primer Gears of War, ya que según la gente

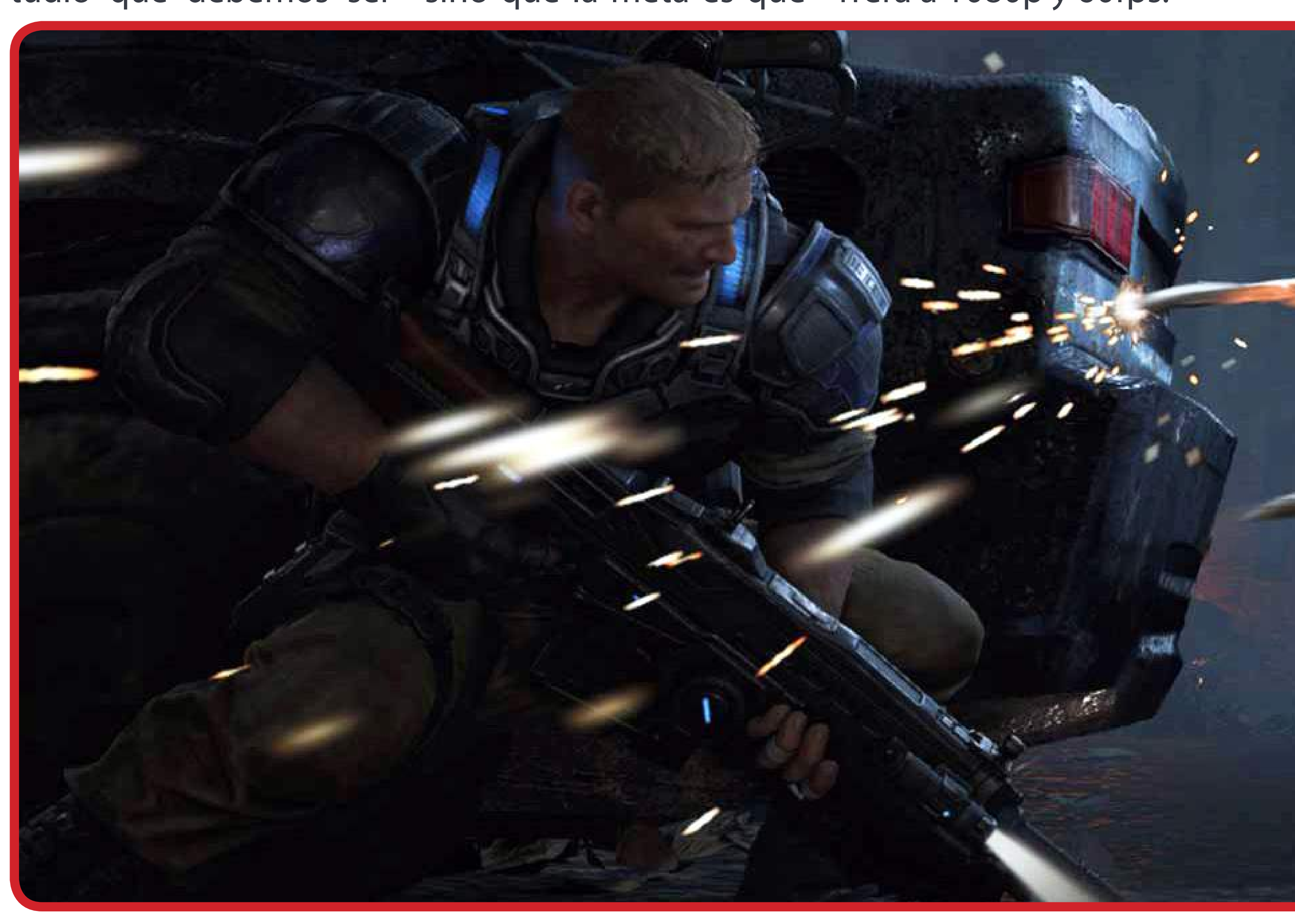
de The Coalition, es parte de lo que los fans más pedían para una nueva entrega. A su vez, esas mismas características hacen parecer a este Gears of War 4 como el más relacionado con el primer Gears of War.

El propio Ferguson, quien trabajó en la trilogía original, pero no en Judgment, señaló en los días posteriores que uno de los cuidados que han tenido es no "traicionar" a la saga original. "Les he dicho a los chicos del estudio que debemos ser capaces de balancear lo que los fans quieren ver de vuelta con lo que podemos aportar en términos de innovación. Y les recalco que mientras hay cosas que no van a cambiar, otras sí lo harán si somos capaces de hacer algo grande", argumentó.

Agregó que, a diferencia de lo que fue el desarrollo de Gears of War 3, "que creíamos en ese momento que sería el final de la saga, no buscar "meter todo en el juego como si no hubiera un mañana", sino que la meta es que el nuevo título "represente muy bien lo que The Coalition entiende como lo que es y lo que debe ser Gears of War".

ULTIMATE EDITION

Además de Gears of War 4, The Coalition anunció **Gears of War: Ultimate Edition**, una remasterización del primer juego a cargo del estudio **Splash Damage** (Brink), haciendo aún más evidente esa relación ideológica entre los dos juegos. Será lanzada para Xbox One en agosto próximo y correrá a 1080p y 60fps.



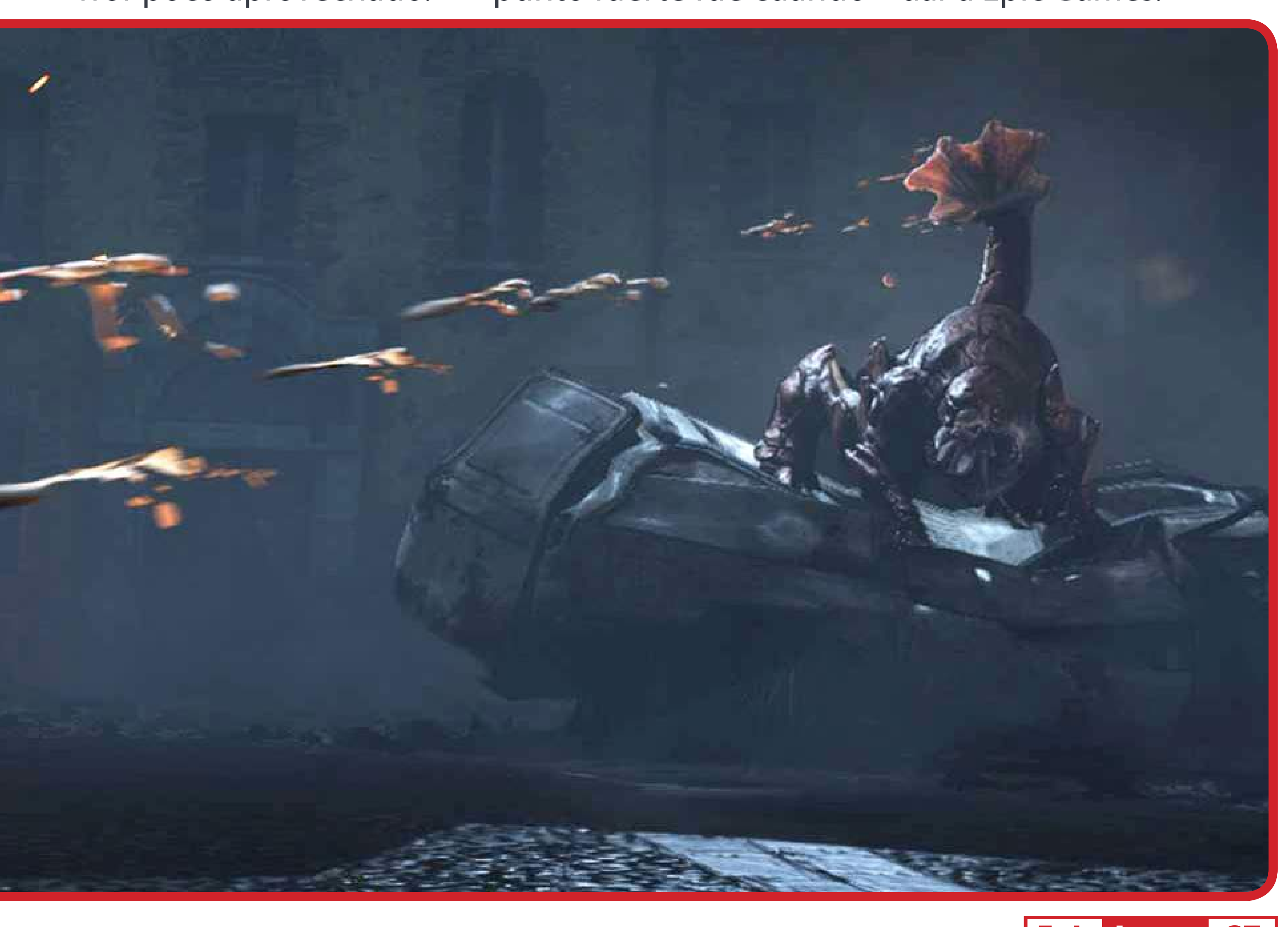
La Ultimate Edition tendrá como gran incentivo un **acceso a la beta de Gears of War 4**, mostrando que Microsoft tiene a la saga Gears dentro de sus caballitos de batalla en su estampida de vuelta ante Sony, siendo para muchos el gran ganador de esta edición de la E3.

Pero no todo es alegría, pues si bien la recepción entre los fans en su mayoría son positivas, **otros están escépticos** por el excesivo uso de pasadizos o un ambiente de terror poco aprovechado.

Otro punto negativo era lo forzado de las interacciones. Te muestran un ambiente hermoso visualmente, oscuro y terrorífico y los personajes trataban de interactuar con éste, pero a la hora de las interacciones aparecía una mano avisando qué era ese lugar y dónde había una interacción con repercusiones en el juego. Si eso no es linealidad, no sé qué será.

Otra queja fue **la poca intensidad en las batallas**, donde el único punto fuerte fue cuando se frena a una de las criaturas en pleno salto con un tiro de escopeta. El combate cuerpo a cuerpo, además, al parecer mostrará un QTE (evento de tiempo rápido).

Dado lo visto, sólo queda esperar más novedades de un juego que, como mencioné, tiene a la mayoría de los fans entusiasmados y expectantes de cara a las próximas conferencias de Microsoft, pero también le pone delante una dura tarea a The Coalition si quiere hacer olvidar a Epic Games.







For Honor

LA GRAN SORPRESA

Ubisoft se anotó uno de los golazos de la E3 con la presentación de este título, que promete y mucho con sus combates cuerpo a cuerpo espada en mano. ¿Responderá a las expectativas?

René Quezada
#Lynhänder

La relación que tiene **Ubisoft** con el público nunca ha sido del todo amistosa. Y menos aun cuando la editora y desarrolladora francesa ha acaparado para sí el infame historial de ser una de las compañías especializadas en romper promesas en la industria.

Ya lo vimos con **Watch Dogs**, a inicios de la presente generación, cuando en su primera aparición al público se mostró como un título que rompía con el techo gráfico que se conocía en ese momento (hace 3 años), para luego entregar un producto por debajo de los estándares a los que, en su lanzamiento, estábamos acostumbrados.

Así, Ubisoft ha monopolizado y masificado el concepto de "downgrade" en términos gráficos, siguiendo esta línea con títulos como **Assassin's Creed: Unity**, el cual se lanzó prácticamente a medio terminar y, por supuesto, el recientemente mostrado **Tom Clancy's The Division**, un juego que se lanzará en febrero del próximo año y que pareciera haber sufrido un revés gráfico desde su debut, en la E3 de 2013.

Así y todo, es razonable decir que, como mínimo, estamos bastante sorprendidos con lo mostrado en la E3 por Ubisoft Montreal en lo que respecta a **For Honor**.

Un juego que nos permitirá personificar a diversos tipos de guerreros, dispuestos a enfrentarse los unos a los otros en un ambiente pseudo medieval a fin de, como cabría esperar, masacrarse mutuamente.

EL ARTE DE LA GUERRA

For Honor fue presentado por Ubisoft Montreal como una original propuesta de la desarrolladora, que experimenta con los combates cuerpo a cuerpo a fin de que los jugadores tengan la oportunidad de sentir cada golpe y movimiento que resulta de blandir una espada contra cualquier oponente.

Así, podemos formar parte de tres facciones bien diferenciadas entre sí: los **Caballeros de la Legión**, los **Vikingos de Warborn** y los **Samurai**.

La propuesta resulta original no sólo por la naturalidad en la cual pueden trascender las multitudinarias y caóticas batallas entre muchísimos guerreros, sino por el especial cuidado que se le ha puesto a las batallas entre dos o más jugadores.

En la conferencia, y con posterioridad a ella, se pudo apreciar la jugabilidad en detalle del título, la cual hace gala de la coletilla **"El Arte de la Guerra"** para que podamos entender su propuesta.

Resulta que la demo mostrada en el E3 nos permite visualizar un modo multijugador llamado **"Dominio"**, en el cual ocho jugadores se enfrentan entre sí divididos en dos equipos de cuatro, a fin de poder dominar las tres zonas de las que consta el mapa.

En las demos mostradas pudimos ver que, por ejemplo, las batallas se







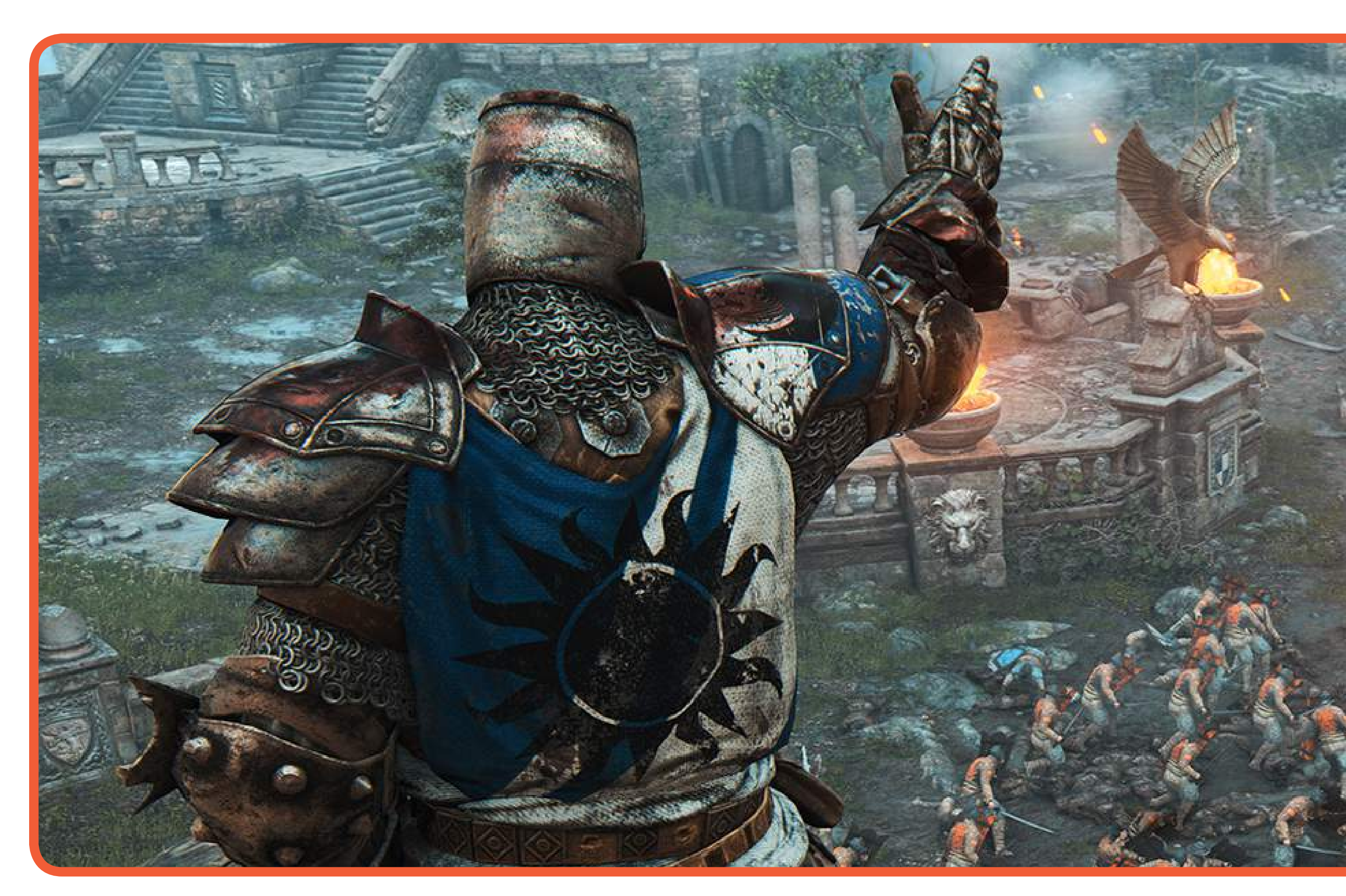
desarrollarán en el hall o en las torres de vigilancia de un gran castillo.

Al iniciar, podemos inmiscuirnos en una batalla a gran escala protagonizada por los ejércitos de cada una de las facciones enfrentadas en el juego, a fin de dominar la zona más caótica del mapa (la zona A en la demo).

No obstante, la tensión aumenta significativamente cuando la acción pasa a ser la protagonista en cada una de las torres de vigilancia del castillo (las zonas B y C del mapa). En estos lugares, **los jugadores se enfrentan entre sí espada en mano**, a fin de poder dominar las estructuras.

Los enfrentamientos entre jugadores permiten apreciar la máxima expresión de la jugabilidad de For Honor. En éstos, **el jugador puede, literalmente, controlar todos y cada uno de los aspectos del ataque y defensa del personaje**.

Con el stick derecho, se pueden controlar todas



las posiciones en las cuales manipulamos nuestra espada, a fin de que podamos atacar o defendernos si compete.

Lo interesante es que este planteamiento permite siempre el estar atentos a cualquier ataque del oponente, ya que podemos posicionar nuestra arma sincronizadamente con respecto a él, a fin de poder predecir y ripostar de la mejor manera posible a la hora de tomar la victoria.

Así, **cada batalla tiene un sabor distinto**, ya que requiere de paciencia y mucha cautela para vencer. Precisión quirúrgica para resistir cuando debamos enfrentarnos a más de un enemigo y coraje cuando seamos la última línea de defensa.

Las clases se encontrarán, en teoría, bien diferenciadas, ya que, como vimos en la demo, los caballeros tienen un gran poder de defensa, siendo los samurai los diestros en la ofensiva y los vikingos los más balanceados.

Dicho sea de paso, lo anterior no es posible de lograr sin una ambientación adecuada. Y es que el apartado gráfico mostrado por For Honor es bastante completo y muy bien logrado. **Esperemos que Ubisoft no lo arruine con el correr de los meses** y que, como ya no suele suceder, nos entregue un producto correcto en este aspecto.

Según explicó el director creativo del estudio galo, **Jason Vanderberghe**, la visión que tienen de For Honor es "crear un juego capaz de despertar las mismas emociones que siente un guerrero en el



campo de batalla. Que sienta la tensión de los encuentros cara a cara con enemigos letales, que sienta la adrenalina de ordenar una carga de tu ejército contra las fuerzas enemigas o el peligro de una batalla caótica en la que no sabes desde dónde vendrá el siguiente ataque".

Para él, será un juego que "**homenajeará el arte de la lucha con espadas y el legado de los más famosos guerreros de la historia**, como lo fueron los caballeros, los vikingos y los samuráis".

"Los hemos reunido con el fin de crear una experiencia única", añadió Vanderberghe, y para eso ha sido "vital poder ir creando una conexión directa entre el mando del control y los movimientos que veremos en nuestras pantallas".

CONCLUSIONES

Si bien Ubisoft ya tiene un historial bastante negro en términos de relación con su público, no es menor que For Honor genera, como mínimo, un gran entusiasmo por su evolución en el futuro y, como no, su original propuesta jugable y la tensión de sus batallas.

Blandir nuestra espada y sentir cada golpe será una tremenda experiencia siempre que los desarrolladores no nos timen de nuevo con un downgrade. Así y todo, no podemos restarle méritos a este título que, en su primera aparición, ya ha ganado bastantes enteros por su originalidad.

Su fecha de salida no se conoce, pero sería una sorpresa para nosotros que saliera antes del último trimestre del 2016.





Horizon: Zero Dawn

CAMBIO DE GIRO

Guerrilla Games deja, por ahora, su habitual trabajo en la saga Killzone para apostar por una aventura que promete mezclar sigilo, acción y RPG. Un título que promete y mucho.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Parecía que iba a ser uno de los que, en primera instancia, despertaría menos interés tanto entre el público presente en el evento de Sony en la E3 como también entre los millones de fanáticos que lo seguían alrededor del mundo a través de sus computadores u otros artilugios tecnológicos.

Y era comprensible, ya que en las conferencias previas las demás compañías habían dado a conocer verdaderos bombazos como, por ejemplo, el regreso de **Doom**, una nueva secuela de **Fallout** o la retrocompatibilidad anunciada para Xbox One.

Sin ir más lejos, la misma Sony abriría su presentación con el anuncio del ya a estas alturas casi mitológico **The Last Guardian** y, por si fuera poco, luego vendrían las noticias del remake de **Final Fantasy 7** y lo de **Shenmue 3**. Es decir, entre tanto peso pesado de la industria, no estaban las cosas como para dejarse impresionar fácilmente.

Sin embargo, los muchachos de **Guerrilla Games** fueron lo suficientemente astutos como para no pasar inadvertidos con su última creación y si bien pocos días antes de la E3, como es de costumbre, ya se conocían algunos rumores, nadie dejó de ver con al menos un mínimo grado de asombro una espectacular y colorida sinopsis, que mostraba secuencias cinemáticas y algo de jugabilidad.

De inmediato llamaron la atención la calidad



de sus gráficos, lo que produjo casi automáticamente una pizca de desconfianza teniendo en cuenta el bochornoso antecedente del adelanto de **Killzone 2**, hace ya algunos años.

Pero, al menos en lo que a la opinión de este humilde columnista respecta, debemos creer en aquel mensaje inicial que señalaba que el tráiler mostrado había sido capturado directamente de PlayStation 4 y otorgarles, al menos, el beneficio de la duda.

Horizon Zero Dawn es la nueva IP que, con no mucha confianza, presentaron los desarrolladores holandeses. Esto a confesión del mismo **Jan-Bart van Beek**, director de arte del juego, quien le decía a su equipo, medio en broma medio en serio, que "van a ver un grupo de putos vikingos montados encima de dinosaurios. Esto es de lo más bizarro… ¡nos van a machacar!".

Sus poco optimistas declaraciones se debían también a la filtración de las artes conceptuales que habían sufrido, lo que afectó el ánimo del equipo. Afortunadamente para ellos, la recepción fue muy positiva y los asistentes en su mayoría se mostraron gratamente sorprendidos por su mundo abierto y, por lo visto, profunda historia.

Estos factores de inmediato llaman la atención sobre todo a quienes conocemos el trabajo anterior de este estudio. Su producto estrella, la franquicia de disparos en primera persona ante-



riormente mencionada, fue amplia y continuamente criticada por fallar en cuanto a lo débiles de sus personajes, su pobre narrativa e incluso se le catalogó como “pasillero” (haciendo referencia a su poca libertad de movimiento), justamente los aspectos que ahora se supone destacarán como los más fuertes.



Pero vayamos de lleno a lo que nos interesa. Estaremos en un futuro post apocalíptico en el cual la humanidad se ha visto obligada a retroceder en su proceso evolutivo, recurriendo a prácticas primitivas para subsistir. Como si esto no fuera suficiente, los esforzados sobrevivientes tendrán que combatir contra dinosaurios robóticos con el fin de convertirse en la especie dominante.



Concebir este contexto fue producto de una ardua labor, según el cofundador del estudio, **Hermen Hulst**, pues la propuesta se seleccionó de entre medio centenar de ideas aportadas por trabajadores de Guerrilla.



La decisión se tomó una vez terminado **Killzone 3**, a comienzos de 2011, cuando el equipo se dividió en dos. Uno trabajó en **Killzone: Shadow Fall**, estrenado junto con la PS4 en noviembre de 2013, y otro se metió de lleno en esta nueva IP.

LA DECISIÓN DE ALOY

Una de las sorpresas del juego es su protagonista, la colorina **Aloy**, parte de una tribu que lucha por mantenerse a salvo en un lugar hostil, donde la extraña naturaleza representa el principal peligro.

Ella tendrá que llevar al máximo sus capacidades si no quiere convertirse en alimento de criaturas salvajes y para esto deberá recurrir al sigilo, agilidad, uso de trampas y otras medidas extremas.

Suena casi anecdótico a estas alturas, pero para Sony no fue fácil aceptar a una mujer como la figura central de esta aventura y el mismísimo **Shuhei Yoshida** comentó que esta decisión fue objeto de algunas discusiones internas… al parecer el machismo es algo que no conoce fronteras culturales ni temporales, sean reales o ficticias.

Se ha adelantado que el juego **le otorgará elevada importancia al componente RPG** dentro de su jugabilidad. De hecho, integraron a su equipo de trabajo a especialistas en lo que a rol se refiere, con un paso por estudios como Bethesda o CD Projekt Red, para lograr un exitoso desempeño en esta vertiente.

Van Beek explicó que el juego **tendrá un árbol de habilidades y dos sistemas básicos de desarrollo**. Así, la experiencia que se vaya ganando a medida que transcurre la acción podrá ser canjeada para ganar ventajas. “En primer lugar, recibes XP y puedes utilizarlo para obtener nuevas habilidades”, apuntó.

En el video demostrativo se puede presenciar algo de esto cuando Aloy ralentiza el tiempo para apuntar de forma más precisa al punto débil de la bestia. De no contar con esta habilidad, las probabilidades de acertar el disparo disminuirán bastante.

Otra forma en que el jugador puede mejorar su potencial será por medio de las mecánicas de recolección y fabricación, pues durante la travesía habrá lugares del mapa donde nos enfrentaremos a gran cantidad de monstruos y, una vez que los derrotemos, obtendremos materiales de blindaje, que son pieza fundamental para mejorar armas y municiones.

En lo netamente técnico, el título está siendo desarrollado en una versión adaptada del engine de Killzone: Shadow Fall, por lo cual alcanzará una resolución de 1080p corriendo a 30 fps.

Aún no hay fecha confirmada de estreno, pero se espera que salga durante el 2016 y en exclusiva para PlayStation 4. Hasta entonces, sólo resta esperar para saber si estamos en presencia de una exitosa saga o de un debut y despedida.



Final Fantasy VII
SUEÑO CUMPLIDO

Cuando nadie lo esperaba, Square-Enix se anotó el bombazo de la E3 con el anuncio del esperado remake de su juego más emblemático. Un golpe al corazón de millones de fanáticos.

Luis Puebla Gallardo
#D_o_G



Una de las fechas más importantes dentro de la industria del videojuego es el mes de junio con la realización de la Electronic Entertainment Expo, o E3 para los amigos. La expectación de sus novedades es muy alta y, cómo no, cada año existen filtraciones de estos lanzamientos de forma anticipada antes de cualquier anuncio oficial.

No todas ellas se cumplen y, por ese mismo motivo, uno suele tomar con cuidado estas noticias cuando no tienen una fuente creíble o pruebas sobre ello.

Y, en los últimos años, un rumor recurrente era el supuesto anuncio de una nueva versión para uno de los juegos de rol japonés más icónicos no sólo de su género ni de una generación, sino en la historia de la industria: **Final Fantasy VII**.

Si la memoria de este redactor no falla, me atrevería a decir que el rumor de una nueva versión remozada del título de culto **creado por la entonces Squaresoft en 1997** surgió luego de que la propia Square-Enix, en 2005, desarrollara y exhibiera una demo técnica de PlayStation 3 basada en el mundo de Final Fantasy VII. En ella mostraba la ciudad de Midgar junto a los personajes de **Aerith** y **Cloud** con lujo de detalle, usando el poderío de la nueva máquina de Sony.

Este año no fue la excepción, salvo por un motivo: algunas horas antes de la presentación de Sony en el Memorial Sports Arena de Los Angeles, el sitio estadounidense **Siliconera** aseguraba que veríamos el remake de Final Fantasy en la presentación de Sony.

Un sitio serio y respetado que no daría esta información por recibir más visitas en su página, sino porque realmente creían en la veracidad de su fuente. Y esa misma noche, ya llena de sorpresas con la presentación de un **The Last Guardian** en el que ya nadie creía de su desarrollo y luego de la revelación del nuevo **World of Final Fantasy**, llegó un tráiler que dejaría a todos los fanáticos de los videojuegos totalmente helados.

El tráiler, con una calidad de gráficos en mi opinión a la par de la gran película **Final Fantasy: Advent Children**, poco a poco iba develando el inconfundible ambiente de la ciudad de Midgar con el tema "Beyond The Wasteland", de esa cinta, como trasfondo.

Todo esto mientras se iban intercalando las imágenes del juego con los nombres de las cabezas que trabajan en esta nueva obra y que son los mismos que participaron en el desarrollo del original para PSX, incluyendo al productor **Yoshinori Kitase**, al director **Tetsuya Nomura** y al guionista **Kazushige Nojima**.

Parecía demasiado bueno para ser verdad, por lo que no sería hasta que finalmente vemos el Arm-gun de **Barrett Wallace** y la Buster Sword de **Cloud Strife**, con "Bom-



bing Mission" sonando en el fondo, cuando ya no quedaban dudas.

Final Fantasy VII: Remake era anunciado, sin una fecha (comprensible, considerando que lo mostrado es un mero teaser), pero con una exclusividad temporal para PlayStation 4, sin confirmar otras plataformas.

La expectativa sobre el juego es muy alta, claro, ¿pero qué podemos esperar tras lo mostrado por el escueto tráiler?

Puedo adelantar que **no será un "copiar y pegar" de la historia y el sistema de juego originales**, agregando sólo los cambios gráficos.

Tetsuya Nomura, quien en la versión original estuvo a cargo del diseño de los personajes, ha declarado a medios nipones como Dengeki y Famitsu que el juego no será un simple remake.

"Si sólo fuéramos a realizar gráficos más bonitos para la nueva generación, no podríamos superar a la versión original. Si eso es lo que quieren, sería suficiente que jugaran a la versión internacional para PS4 y quedarían suficientemente satisfechos", indicó el director del juego.

Estos mismos medios han informado que el hecho de que Kazushige Nojima se encuentre en las labores de guionista influenciará fuertemente el desarrollo de la historia. Y que los nuevos cambios que se ejecu-

tarán en el título se realizarán para adecuarse a los tiempos modernos, dado el envejecimiento del juego original.

Por esto mismo, podemos estar seguros de que el nuevo juego tendrá varios elementos nuevos y cambios en sus eventos con respecto a la entrega original.

¿Por qué esperaron hasta ahora para desarrollar el remake? El mismo Nomura comenta que la producción del juego se había planteado con anterioridad varias veces, que la idea se desechaba, pero que volvía a aparecer cada cierto tiempo.

El desarrollo del remake ya se había iniciado hace un tiempo, incluso antes del anuncio de Final Fantasy VII HD, el port de PC para PS4, pero se eligió anunciarlo ahora porque **Square-Enix quiere darle un empujón a las ventas de PS4 en Japón**, donde el comercio de consolas, en especial las de sobremesa, ha bajado considerablemente en el último tiempo.

¿Y EL PORT HD?

El videojuego para PlayStation 4, basado en el port HD para PC de Final Fantasy VII y que fue anunciado en la PlayStation Experience de diciembre pasado, sí será lanzado, independientemente del anuncio de este remake. Eso sí, ha sufrido un pequeño retraso y tiene su fecha de salida planeada para el verano de nuestro país. De paso, también tiene una versión para iOS recientemente anunciada.

Al respecto, Nomura declaró que "hay muchos juegos en desarrollo para la consola y esperamos que el anuncio de FFVII: Remake ayude a las personas a decidirse por comprar una consola de la nueva generación".

Otro de los factores que impulsaron la realización del juego es que gran parte de las mentes detrás del original pudiesen trabajar juntas, ya que por tiempo y proyectos no habían podido coincidir hasta ahora.

Incluso Nomura comentó que dada su edad y la de sus compañeros, siendo Kitase y Nojima más viejos que él, si no lo hacían ahora, no tendrían la oportunidad de realizarlo a futuro.

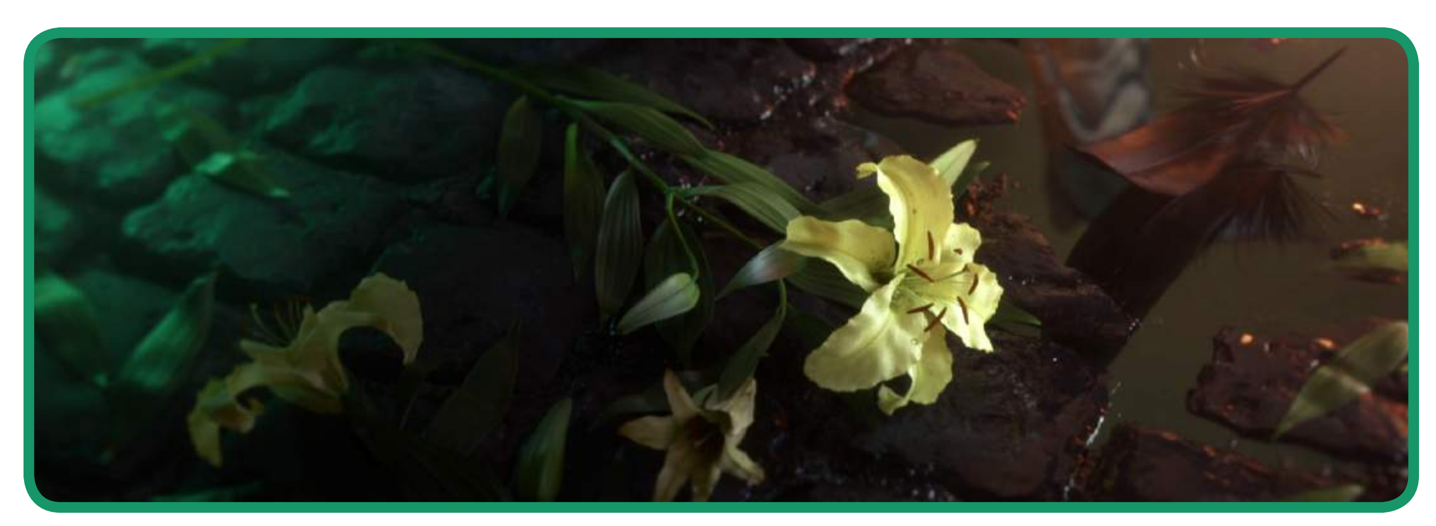
¿Y qué espera el público de esta nueva versión? ¿Sólo recordar lo clásico sin alteraciones o algo totalmente nuevo?

Al menos sabemos que Square-Enix dará más información respecto al proyecto antes de fin de año, **anunciándose su título definitivo**. Es decir, no se llamará Final Fantasy VII sin más.

En lo personal, sólo espero que su desarrollo llegue a buen puerto y no ocurra lo que pasó con Final Fantasy Versus XIII, que pasó a ser Final Fantasy XV y del cual recién ahora pudimos probar algo gracias a la salida de Episode Duscae. Todo indica, eso sí, que saldría el 2017, al cumplirse el 20° aniversario del juego.











Doom
VUELVE UN CLÁSICO

Bethesda abrió su evento en la E3 con el regreso de un viejo conocido, que tras una larga espera promete llegar con una entrega moderna, pero que respetará el ADN de Doom.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20



Si hablamos de dos juegos que marcaron la conferencia de Bethesda en este E3 2015 fueron claramente Fallout 4 y **Doom**. Este último nos recordó viejos tiempos, donde nuestro único objetivo era despedazar a todos los demonios que nos encontráramos en nuestro camino.

Muchos esperaban que fuera Doom 4 el que saltara a la palestra, pero envés de eso **Bethesda** e **ID Software** han apostado por un completo reboot de la saga.

Para los que no conocen la historia de la saga, Doom nace en 1993 de la mano de **John Carmack** e ID software y el juego es considerado como uno de los impulsores del género shooter. Sus entregas fueron Doom (1993), Doom II (1994) , Doom 64 y Doom 3, que terminó con la franquicia hasta el día de hoy.

Pasaron largos 11 años desde Doom 3 para que nuevamente tengamos entre manos otra entrega e, incluso, ya se había lanzado un video donde podíamos ver en movimiento **Doom 4**, en el que trabajaron 3 largos años, pero terminó por no convencer al estudio.

Así lo dijo **Pete Hines**, vicepresidente de Bethesda, explicando que el título "no se sentía como Doom" y que "más parecía un Call of Doom o un Battledoom". Era, en el fondo, un shooter más.

Por ello, **Marty Stratton**, productor ejecutivo de Doom, aseguró que tomaron el proyecto como "un nuevo comienzo y



lo que hicimos fue volver a la sala de diseño y ver qué es lo que define a la saga y qué es lo que le gusta a los fans. Así, fuimos añadiendo ideas, **pero siempre respetando lo que es Doom**".

Stratton acotó que "hemos añadido cosas nuevas y sencillas que creíamos que hacían falta, como son los movimientos rápidos del personaje y los enormes y demonios que enfrentaremos. Y todo con una gran atención al detalle y al estilo, pero respetando el ADN de Doom y lo que quiere el mercado hoy en día en el género".

En efecto, las demostraciones que pudimos apreciar en la conferencia de Bethesda nos mostraron ese camino que seguirá la aventura y las novedades que tendrá en esta entrega.

La primera demo comenzaba con un soldado justo al momento de ponerse el mítico casco que hemos visto en anteriores entregas y mostrándonos la también clásica interfaz. Esto daba inicio a la aventura o, mejor dicho, la cacería.

Aunque nada se sabe de la historia que seguirá esta nueva entrega, en la presentación nos encontrábamos en una estación de Marte, la cual era invadida por diferentes tipos de demonios, todos unidos por un factor común: lo grotescos.

La rapidez con que actúa y se mueve nuestro personaje sirvió para que nos demos cuenta de que volveremos a esa



clásica velocidad endiablada que caracteriza a las antiguas entregas.

Una de las cosas que nos gustó de la demo es que se optó por un sistema de regeneración de salud a través de botiquines y no por la ya cada vez más recurrente regeneración de salud instantánea. La forma de recuperar salud esta vez se dará cuando matemos a un enemigo o encontremos botiquines en el escenario.

La primera arma que manejábamos era una escopeta y con ella podíamos despedazar a cada demonio o dejarlos aturdidos para eliminarlos de las formas más brutales posibles. Podíamos realizar la ejecución cada vez que viéramos a nuestros enemigos con un color azul o naranjo.

La segunda arma que pudimos apreciar fue la escopeta recortada de doble cañón, un arma bastante efectiva a corta distancia. Y luego ya pasábamos por varias armas, desde rifles de asalto hasta la mítica







motosierra o la famosa BFG 9000. Vamos a encontrarnos, en el fondo, con todo el arsenal que ya hemos visto los más veteranos de la saga.

Pero no es todo, como explica Stratton. “Tenemos las armas clásicas, pero también hemos añadido muchísimas cosas nueva. Y no sólo en lo que a armas se refiere, sino también con elementos como los **asesinatos gloriosos**, que se harán con mucho estilo”, apuntó.

La primera demo finalizaba con un demonio, al que ya habíamos visto en un teaser emitido durante las semanas previas del E3, despedazando a nuestro protagonista, lo que obviamente levantó al público de sus asientos con un mar de aplausos... pero lo de Bethesda sólo estaba comenzando.

Lo que continuaba era su vertiente multijugador y lo primero que pudimos apreciar fue que la velocidad que vimos en la primera demo aumentaba sustancialmente para ofrecer una experiencia bastante frenética y vertical. Las armas serán de las más variadas vistas en la saga e, incluso, tendremos la opción de convertirnos en demonio y acabar con otros jugadores.

El modo cooperativo también estará presente en esta entrega. Nos enfrentaremos a oleadas de demonios que tratarán de eliminarlos y contaremos con un sistema de puntos que nos permitirá comprar mejores armas y equipos.

Otra de las sorpresas que nos deparó el nuevo Doom fue su modo para crear y editar niveles a nuestro antojo llamado **Doom Snapmap**, el cual nos permitirá crear niveles al mínimo detalle, editar los modos de juego e, incluso, podremos crear situaciones y probarlas en un instante. Y los niveles que creemos los podremos compartir con la comunidad o con nuestros amigos.

Generalmente estos modos de crear niveles se quedaban siempre en PC, pero por fortuna Bethesda confirmó que podremos disfrutar de Snapmap en consolas.

Al final de la presentación de Doom, se mostró otro de los mapas que incluirá el juego. Viajábamos directamente al infierno, donde las oleadas de enemigos no se hacían esperar, pudiendo apreciar a demonios obesos bastante duros y que con un solo golpe bajan bastante vida. Al final nos encontrábamos con un demonio gigantesco que puso fin a una gran presentación.

Sin lugar a dudas, nos encontramos con el juego que los gamer de la vieja escuela esperaban. Doom vuelve a sus orígenes para ofrecernos lo que mejor sabe hacer: sangre a raudales, violencia a destajo, muchas armas y, sobre todo, el gusto de lo conocido.

Doom verá la luz el 2016 en Playstation 4, Xbox One y PC. Por lo que hemos visto, esta nueva entrega se transformará en uno de los imprescindibles del año que viene.



Un lanzamiento CON POLÉMICA

Innecesario. Esa es la palabra que define el anuncio de que el tan esperado Shenmue III buscaría financiamiento a través de la plataforma Kickstarter. Yu Suzuki merecía otra cosa.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



Fue en el E3 de hace dos años cuando sentí ese maldito, incómodo y placentero cosquilleo que recorre todo el cuerpo a medida que los ojos empiezan a cristalizarse y mientras tu cuerpo se desborda al no saber cómo hacer frente ante tantas emociones. Todo por ver a un maldito con una llave gigante en sus manos, la cual blandía como si fuera una espada.

De seguro, mucha gente se sintió de la misma forma que yo en la reciente conferencia de Sony, que dio catedra de cómo tirar hacia lo más alto a base de los sentimientos y nostalgia de los fans.

Vimos cómo partían oficializando el regreso de **The Last Guardian**. Nos mostraron que el remake más fanservice de la historia es una realidad, **Final Fantasy VII está aquí y no es un sucio port**. Y al fin veremos cómo continúa la historia de venganza de **Ryo Hazuki**.

Cada uno parecía más imposible que el otro, pero aquí están. Van a ocurrir. Este último anuncio, sin embargo, no me hace gracia: **Shenmue III es un Kickstarter**.

No importa cuántas veces le de vueltas a la idea, me sigue pareciendo bizarro, absurdo y sin sentido el anuncio de una campaña de Kickstarter en el evento de una empresa multinacional en el marco de la E3. **Es prácticamente un insulto**.

No conozco a nadie que jugara a las dos primeras entregas de la saga, allá por el año 2000, y que hoy, 15 años después, no quiera ver la continuación de la historia de Ryo.



Junto con **Half-Life 3** debe ser ese concepto soñado que todo el mundo quiere que ocurra, pero este aún más imposible que el placer que nos niega Valve.

Es ese pensamiento que todos tenemos de "no estaría mal". Como ese sueño húmedo de un MMO de **Pokémon** (ese remake de un FF de la vieja escuela que tanto gritan los fans) o un **Crash Bandicoot** a cargo de sus padres, Naughty Dog.

Pero el caso de Shenmue III era más especial. Imposible, en otras palabras. SEGA hace un tiempo ni se preocupaba por renovar la licencia. Pero algo era claro para cualquiera con dos dedos de frente: **si el juego se lanzara sería un éxito de ventas**.

Por lo cual es comprensible que, ante tal escenario, el padre de los QTE's y ciudades explorables, **Yu Suzuki**, buscara otra



vía y lanzara un proyecto de financiamiento colectivo en Kickstarter.

¿Pero que este esté apadrinado por Sony y se anuncie en su conferencia, dejando soltar los más que evidentes susurros de su exclusividad en consolas? ¿En serio un juego amparado por una multinacional como Sony necesita un Kickstarter?

Si un desarrollador independiente busca hacer un juego, pero es rechazado por Ubisoft, Sony, Microsoft, EA, Bethesda, Nintendo o cualquier otro gran distribuidor, éste en un acto rebeldía podía ser amparado por la plataforma Kiskstarter.

Como cuando **Tim Schafer** lanzó la campaña de Broken Age, se anunció Mighty No. 9 por parte de **Keiji Inafune** o salió **Koji Igarashi** a pedir ayuda para intentarlo una vez más con Bloodstained.

Todos actos de autoría que mostraban un alma apasionada por lo que hacían y no buscaban como primera instancia la ganancia, sino ver por fin su obra realizada.

"Si nadie quiere financiar nuestros juegos, pues dejaremos que el público decida". Ahí residía su belleza: **era una búsqueda del fan pasional**, una forma de decir que, con ayuda de la comunidad, los proyectos más fantásticos podían ocurrir.

Era algo que se daba fuera de un sistema donde imitar a la competencia

es el canon a la hora de querer realizar una obra.

Ahora Shenmue III parece que da el nuevo paso. Los proyectos más soñados por la comunidad se lanzarán así: las grandes multinacionales lanzarán campañas de financiamiento colectivo para hacer pagar a los fans la fianza, como si fuera un estudio de mercado.

¿Por qué? ¿A quién quieren engañar? ¿Quién se va a tragar que con sólo 2 millones de dólares vas a lograr la secuela de una obra que costó casi 100 millones? ¿Por qué el Kickstarter sólo da acceso a la versión física de PC? Es obvio que cierta multinacional ya se aseguró la distribución de la versión física de PS4.

Lo lógico sería seguir los pasos de **Crossing Souls**, mostrado en este E3 tras haber superado su campaña de financiamiento. El juego siguió el cauce ideal, primero saltando al vacío con el proyecto y, tras obtener el financiamiento, buscar distribuidor.

Pero si de base es el propio distribuidor el que anuncia la campaña… claramente nos estamos equivocando de vitrina.

No creo que sería visto con buenos ojos que **Microsoft** anunciara el regreso de Conker a través de un Kickstarter o que **Nintendo** hiciera lo propio con F-Zero, cundo todos sabemos que dinero para financiar dichos proyectos lo tienen y que ellos se metan en dicha plataforma no hace más que opacar los proyectos más humildes



y, de paso, desvirtuar la plataforma en una tienda digital de preventa.

Y no, no estoy en contra de Shenmue III. Jugué a sus precuelas, pero no en su tiempo, y es fácil apreciar su influencia en obras de nuestro medio.

Pero no deja de ser una falta de respecto para la gente que suda la gota gorda para crear un proyecto que luzca llamativo y seductor ante el público, para que así la comunidad decida si darle el pulgar arriba con su financiamiento, y que en eso aparezca Shenmue con una página en Kickstarter que parece hecha en cinco minutos y aprovechándose del concepto que representa, dejando como único atractivo la promesa de existir.

Me parece una auténtica pena y una injusticia por parte de esta industria que debiéramos llegar a esto para tener a Shenmue III. Mientras tanto, **Destiny** costó 500 millones de dólares, SEGA se gastó una fortuna en el **Aliens: Colonial Marines** o se han invertido grandes sumas en videojuegos de pésima calidad.

Yu Suzuki, sin embargo, debe pasar a través de un estudio de mercado, para hacer la continuación de su obra posible.

No pienso mirar con malos ojos a aquellos fans que aporten al proyecto. A la única que no miro con buenos ojos es a la multinacional detrás de este paso inevitable.

Esto es lo que pasa cuando algo toma carrerilla y se vuelve grande, como ha ocurrido con las plataformas de financiamiento colectivo.



Si en un futuro algún gran distribuidor lanza una campaña para financiar la vuelta de **Chrono Trigger** o **Beyond Good & Evil 2** no podré evitar el cinismo y los sentimientos contradictorios, pues sé que acabaré participando y me sentiré sucio.

No me creo más listo que nadie ni creo que Shenmue III no se merezca ver la luz. De hecho, se merece existir por todo lo que aportó su creador en la evolución de los videojuegos. Pero la forma en que se lleva adelante es la que no comparto.

Me parece una forma poco honesta de engañar a sus fans quienes, además, van a sacar su billetera con la máxima alegría del mundo y se comprende. Pero, en fin, si la gente está feliz, supongo que tendré que alegrarme para no ser tachado de *hater*. Al cabo, **This is For the Players**.


P



Star Fox Zero

DE LO BUENO, POCO

Fue la gran novedad de Nintendo en su evento digital. Un nuevo título de la saga que esconde una historia referente a la cultura nipona y apunta a tener interesantes novedades.

Andrea Sánchez
#Eidrelle

La saga Star Fox tiene una larga vida que va de la mano de Nintendo, con más de 20 años de vida. La franquicia nace en 1993 y en esos tiempos una historia de disparos en la galaxia eran sinónimo de asombro en su máximo esplendor.

El pasar de los años demuestra que títulos como éste formaron parte del crecimiento de los videojugadores, que le tomaron cariño desde entonces y son justamente ellos los que quedaron más emocionados al iniciarse el evento digital de Nintendo en la E3 y ver, apenas al partir, una nueva entrega con el nombre de **Star Fox Zero**.

Muchos creímos, en ese momento, que la compañía se luciría con grandes novedades y juegos que nos causaran la nostalgia por la que se caracteriza Nintendo... pero esto no fue así. Y, por lo mismo, puedo afirmar que **Star Fox es uno de los pocos títulos que salvaron a la compañía esta vez**.

Como inicio en el evento, la nave de Star Fox se mueve por el espacio con una gráfica que genera nostalgia, pues a pesar de no parecerse a sus anteriores entregas, tiene la sensación de llevarnos muchos años atrás. El video muestra el vehículo, que más bien es como **un robot con piernas** que avanza a medida que dispara.

Las novedades de este nuevo título pasan por la idea de generar que el jugador tenga la sensación de que es un piloto real a bordo de la nave, ya que **se podrá usar el gamepad como si fuera un volante de avión**, creando una especie de simulador que le dará mas realismo al juego.

El tema es que además, con las dos pantallas, cuando se juegue con la consola **Wii U**, cada una tendrá un objetivo en particular. Una que contendría la idea más cinemática del juego, gráficamente hablando, y la otra que mostraría simplemente el juego.

Una de las cosas que genera que el pilotar en el juego sea “casi real” es gracias a los sensores que tiene el gamepad de Wii U es que permite tomarlo como si fuera un





volante de avión y moverlo como si realmente fuera uno. De hecho, podrás moverlo y ponerlo sobre tu cabeza para divisar a los enemigos o bien mirar a tu alrededor.

Como aclaró el legendario **Shigeru Miyamoto**, quien está a cargo de su desarrollo, a diferencia de los anteriores títulos de la franquicia, que son en tercera persona, esta vez podremos vernos a nosotros mismos en movimiento en tercera persona o, al menos, esa es la intención al poder jugar con doble pantalla.

En esta oportunidad, Nintendo parece aprovechar bastante el gamepad, **mostrando un cambio con respecto al Star Fox de Nintendo 64**, que se caracterizaba por tener que ocupar una cantidad importante de botones a la hora de jugar, lo que dificultaba un poco el superar a los enemigos, por lo que tenías que ser muy diestro.

El hecho es que ahora, con el gamepad, no es necesario tanto uso de





botones, ya que su tecnología permite girar el mando y moverlo como timón, así que podrás entender lo mucho que simplifica un detalle tan pequeño como éste.

Una de las cosas que hace Nintendo muy a menudo es reciclar muchas de sus ideas en otros títulos. A veces creo que siempre esperan usar más lo "reciclado" que implementar ideas más innovadoras.

Y esto lo digo porque en **Star Fox 2** el arwing podía transformarse en un walker, pero como no fue publicado, se utiliza ese modo de transformación en este nuevo título de la franquicia. Aseguran que el mejor de los casos es que dicha transformación le de más realidad y más lógica, dentro de lo que se puede, al juego.

Existirán diferentes vehículos disponibles, que iras conociendo con el avanzar de los niveles. Y aun cuando hayas terminado el juego podrás acceder a los nuevos vehículos que se liberan en los diferentes niveles.

Hay una frase que señaló **Reggie Fils-Aime**, presidente de Nintendo América, al final del evento: **"La transformación es buena y hay que reflexionar acerca del pasado para guiarse mejor de cara al futuro"**.

Claramente que en Nintendo aplican hace mucho tiempo y es, prácticamente, un lema de la compañía. Y Star Fox Zero también es parte de ello, porque si bien usan muchas cosas que se asimilan o son muy iguales a los anteriores títulos de la franquicia, pero Miyamoto asegura que las novedades no serán pocas cuando se lance.

Se preguntaran si es una precuela o secuela. Pues, al cabo, no será ni lo uno ni lo otro. Tampoco un remake como muchos creían. Es un nuevo comienzo y por eso, según Miyamoto, lo de "Zero".

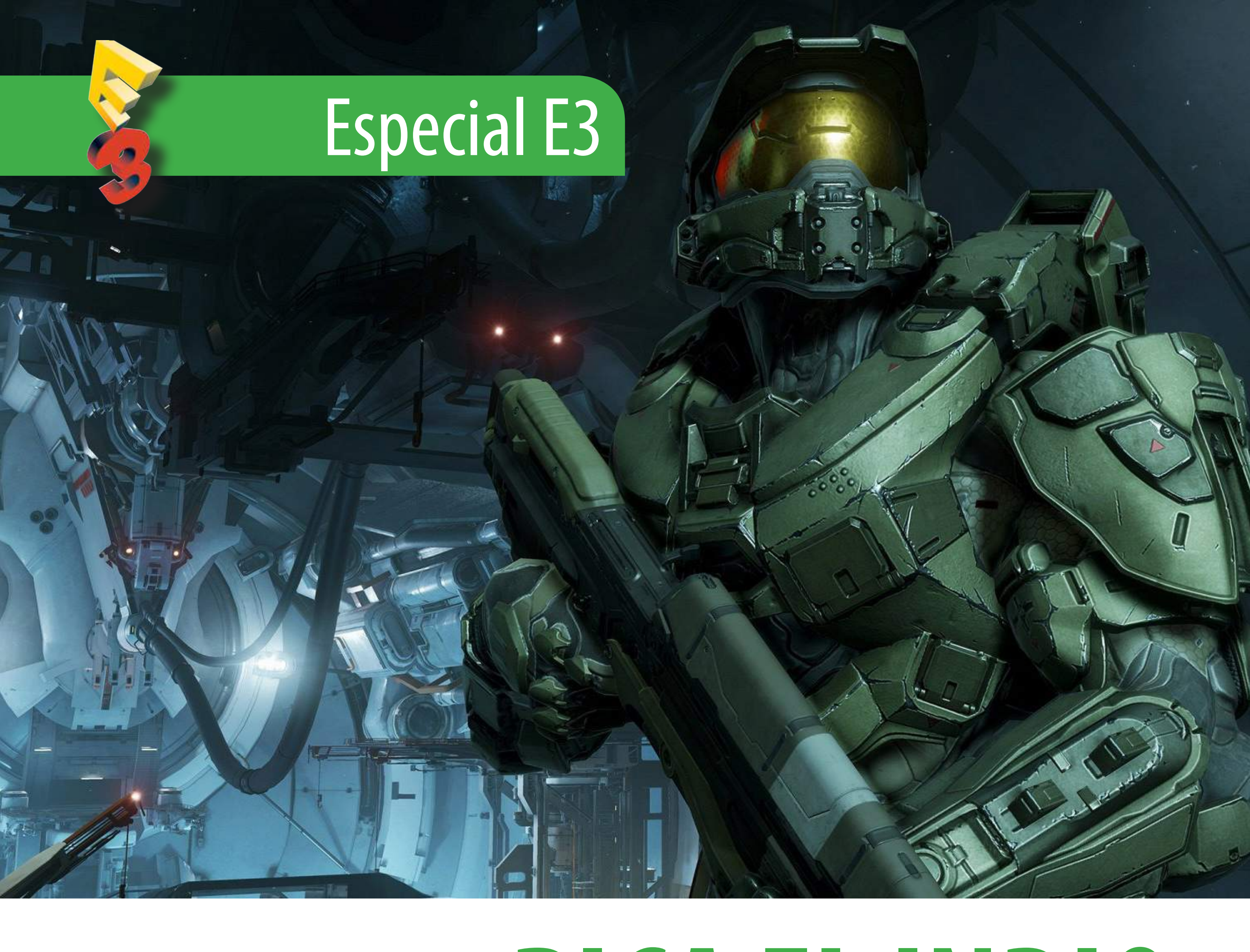
La historia detrás de este nombre es que hay un carácter kanji de la caligrafía de Japón que se asemeja a un cero y, a la vez, a la cola de un zorro. Esto es parte de la cultura japonesa en la que se basa Miyamoto para darle nombre al juego.

Es por eso que decidieron poner el logo también en el juego. Uno de esos detalles que se guarda Nintendo y que lo hacen tan querido.

Aun así, **creo que Star fox Zero es de las pocas cosas atractivas que trae Nintendo este año**.

Y es que Nintendo pasó tan inadvertido en la E3 que no sé si realmente es lo mejor que podían dar o se guardaron sorpresas para más adelante.

Por último, Miyamoto aclaró dos polémicas en torno al juego. La primera es que **los Amiibos anunciados en el evento no desbloquearán contenido exclusivo**, como temían muchos fans. Y en torno a las críticas por los gráficos algo simples, aseguró que es una decisión que busca **"diferenciarse de los shooters clónicos" actuales**, **que "parecen todos iguales"**.



DESDE ATRÁS PICA EL INDIO

Microsoft hizo un evento redondo en la E3, centrando su presentación en los títulos que llegarán en los próximos meses a una Xbox One que toma vuelo.

René Quezada
#Lynhänder

No era demasiado tarde para que Microsoft, al debe por las pobres presentaciones que ha realizado en la E3 desde hace ya varios años, generara, como mínimo, una tremenda algarabía.

Desde una vereda totalmente diferente desde que **Phil Spencer** tomara las riendas de su división de entretenimiento, Microsoft tuvo una conferencia centrada en los títulos que llegarán a Xbox One este año y las novedades que presenta su consola como centro de entretenimiento, sobretodo en el ámbito de la realidad virtual gracias a **HoloLens** y **Oculus Rift**, revitalizando a One a partir del inédito anuncio de la retrocompatibilidad nativa de por lo menos 100 títulos de Xbox

360. Dándole, de paso, un duro golpe a la competencia y permitiendo absorver, o así lo espera Microsoft, a los jugadores que aún disfrutan de la pasada máquina.

Los grandes pilares de la conferencia fueron **Halo 5: Guardians**, mostrando por primera vez su jugabilidad en la campaña para un jugador, en el traje del Spartan VI Jameson Locke. Impresionante, vertical y con la espectacularidad que cabría esperar de una de las IPs más connotadas en los FPS (si no es que la más esperada). **Gears Of War** también se robó la película, tanto por la confirmación de la remasterización del original de 2006, como por un video donde se mostraba la jugabilidad del esperadísimo Gears 4, mostrando dos nuevos protagonistas y sembrando una inquietud muy positiva entre los asistentes y poseedores de la máquina de Microsoft.

También mencionar a **Forza Motorsport 6**, que con muestras de su jugabilidad y la confirmación de por lo menos 450 vehículos con detalles de última generación se perfila como la máxima expresión del manejo en esta generación. Ahora, con diferentes climas y carreras nocturnas, **Turn 10** quiere entregarle a sus seguidores lo que ellos han pedido desde hace mucho tiempo.

No obstante, quien se llevó la mayoría de los elogios ha sido la nueva aventura de la inmortal Lara Croft. **Rise Of The Tomb Raider** fue presentado en un tremendo video, precedido de una secuencia jugable donde vemos cómo Lara intenta ingresar a las ruinas de Kitezh, la misteriosa ciudad perdida en el valle de Svetloyar, en Siberia.

En la demo, Lara escala una montaña congelada donde, al llegar a la cima y mirar la ciudad, es sorprendida por una avalancha, viéndose en la necesidad de correr por su vida en una espectacular secuencia que, esperamos, sea el común denominador del título.

EL SELLO DE PHIL

Microsoft dio en el clavo con una conferencia centrada en los juegos que vienen en 2015 para One, más el broche de oro de la retrocompatibilidad con Xbox 360 y la inclusión de HoloLens y Oculus Rift. Con la adaptación de los mods de PC para Fallout 4 y la fuerza de las más emblemáticas IPs de la compañía dentro del universo de One, la máquina de Microsoft comienza a ganar terreno con una estrategia comercial a cargo de Phil Spencer que supera, por mucho, a la gestión de Don Mattrick y su infame visión de la industria.





DOS MIRADAS A UN EVENTO

La conferencia de Sony en la E3 se vio con distinta óptica según a quien se le preguntara. Y acá lo analizaremos buscando el justo punto medio.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Cuando existen dos versiones diametralmente opuestas de un hecho, la verdad está en algún lugar al medio. Haciendo eco de esto, y para explicar de la mejor forma posible lo que realmente sucedió en la conferencia de Sony, intentaré ponerme en la piel de los mayores extremistas: en primer lugar un **fanboy** y posteriormente un **hater**.

Si fuera un fanboy de PlayStation 4 diría sin ningún pudor que ganamos la E3 en los primeros 5 minutos de conferencia, ya que el anuncio de **The Last Guardian** echó por tierra los malintencionados rumores de cancelación y, además, fue una bofetada en la cara a aquellos detractores que no dejaban de burlarse por toda la polémica que este lanza-

miento había causado.

Como si esto no fuera suficiente, poco después se confirmó que el remake de **Final Fantasy 7** por fin se hará realidad, algo que los fans de la saga soñaban hace años y que, según lo anunciado, se jugará primero en PS4.

Con esto ya bastaba, pero aun así llegó la noticia de **Shenmue III**. Algo que durante el último tiempo se había transformado en un anhelo casi utópico, dejará de serlo y podremos disfrutarlo gracias a la máquina nipona. Simultáneamente, las sorpresas continuaban de la mano de nuevas IPs de Guerrilla y Media Molecule con **Dreams**.

Finalmente, la guinda de la torta fue un espectacular video con jugabilidad de **Uncharted 4: A Thief's End**... imposible cerrar de mejor forma.

Ahora doy un giro en 180 grados y veo las cosas desde el punto de vista del "enemigo". Y diría que Sony hizo lo que mejor sabe: **vender humo**.

Que comenzó con un chiste de mal gusto, porque mostrar un video de TLG para ilusionar a su público y no dar fecha de estreno es simplemente eso, una cruel broma.

Diría que lo del remake de FF7 fue aún más impresentable. Un tráiler hecho íntegramente en CGI, que ni un PC cuántico lograría correr y, como de costumbre, sin información exacta sobre su salida al mercado. Sólo se precisó que será multiplataforma.

Y diría que lo peor llegó de la mano de Shenmue III y lo vergonzoso de su financiamiento mediante Kickstarter. Los 2 millones de dólares que tenían como meta es con suerte el costo del curso de inglés que **Yu Suzuki** necesita para que en las siguientes E3 pueda disculparse por los retrasos que sufrirá el proyecto. Dejar para el final el más reciente downgrade de **Uncharted 4**, que fue simplemente patético.

Como ven, cada uno sabrá qué postura asume...

TOCA ESPERAR

En esta más reciente versión de la exposición de entretenimiento electrónico, Sony logró algo que parecía casi imposible al anunciar en el mismo evento tres de los más legendarios títulos que ha conocido la industria, pero, leyendo entre líneas, lo realmente meritorio fue su increíble manejo del marketing, ya que básicamente lo que le hizo a todos los fanáticos que habían esperado año tras año la llegada de estas noticias fue decirles que siguieran esperando… y, sorpresivamente, todos quedaron contentos.





UN SHOW DE LOS MUPPETS

El evento digital de Nintendo fue entretenido y original, pero muy pobre en términos de novedades y juegos, que es lo importante durante la E3.

Andrea Sánchez
#Eidrelle

La E3 es uno de los eventos más esperados del año y en ella se esperaba que **Nintendo** ocupara su turno para sorprender con grandes novedades y títulos. Y, como ya viene siendo habitual, presentó un organizado evento digital, de un poco más de 50 minutos de duración. Original, ¿pero realmente habrá cumplido con las expectativas que había?

Partamos de la base que la semana de la E3 es una de las más importantes para la industria y todos esperamos que los estudios, en particular los tres grandes, pongan toda la carne a la parrilla. Y, en mi opinión, **todos cumplieron para coronar una feria que tuvo mucho mayor brillo que en años anteriores**, donde la calidad había dejado bastante que desear.

Todos excepto Nintendo, cuyo evento digital podría catalogarlo de entretenido, **pero claramente al debe en términos de anuncios y juegos**.

Hay que concederle a Nintendo que conoce su público e hizo gala de su creatividad para llamar la atención de sus tantos seguidores, partiendo con una secuencia en la que sus tres principales ejecutivos, **Satoru Iwata**, **Reggie Fils-Aime** y **Shigeru Miyamoto**, presentaban el evento a la usanza de los Muppets.

Un show digno de los nipones. Un tanto ridículo, pero entretenido y que termina por definir el humor de la firma. Lo siguiente fue ver cómo estos personajes daban inicio a lo que sería la primera novedad del evento: **Star Fox Zero**, del que ya hablamos en detalle.

Fue lo primero y lo más alto de un evento que se caracterizó por su falta, precisamente, de lo que todos esperábamos: novedades de peso y anuncios para Wii U y 3DS.

Puede que compartan o no mi opinión, pero lo cierto es que lo de Nintendo fue muy pobre en esta E3, destacando además de Star Fox Zero una versión con gráficos chibi de **Metroid Prime** que no dejó contento a casi nadie e, incluso, generó una campaña que reunió miles de firmas para que el juego no saliera nunca al mercado.

Y el problema, creo, pasó por el excesivo foco del evento a todo lo que tuviera relación con los **Amiibos**, esas figuras que venden tan bien, pero que poco interesan al gamer general.

Así, por ejemplo, tuvimos una larga porción del evento para presentar los nuevos Amiibos que saldrán para la próxima versión del juego **Skylanders** y que sólo podrán usarse en Wii U.

Y claro, los vehículos de **Donkey Kong** y **Bowser** se veían hermosos, pero irrelevantes para quienes añoramos un nuevo **Metroid** en serio o saber más del nuevo **Zelda**.

DOS REFLEXIONES

Dos reflexiones me dejó el evento digital de Nintendo. Una, positiva, es que tienen la intención de atacar directamente con el modo multijugador, con títulos como Zelda Tri Force Héroes, notándose la intención de atraer amigos para idear estrategias y superar los puzles. Pero, por otro lado, creo que Nintendo no sólo se vio pobre al lado de su competencia, sino que su presentación fue la más mala que he visto, coronada por el retraso a última hora de un Yoshi Wolly World que tanto destacamos en nuestra última revista. Nintendo, al debe.





EL JUGADOR REVELACIÓN

Con la miel en los labios gracias al reciente anuncio de Fallout 4, Bethesda sorprendió con una contundente y electrizante conferencia.

Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Podría haber sido la decepción. Después de todo, **Bethesda** no tiene la cantidad de IPs ni la experiencia de E3 previas que sí tienen otros estudios. Pero estos muchachotes **dieron la sorpresa** con una conferencia concentrada en unos pocos títulos, pero llena de anuncios emocionantes, alucinantes y dignos de un apocalipsis nuclear… o infernal.

Nos hicieron esperar con la ya conocida pantalla de Stand By de Fallout 4. La misma que nos mantuvo en vilo mientras esperábamos el trailer y dejó altas expectativas de lo que pudieran mostrar del esperado título.

El show partió con todo, en un frenético montaje de los juegos de la compañía musicalizados por la profética canción de

la banda sueca **The Hives**. "Sabes que lo hicimos antes y podemos hacer algo más"... y un nunca mejor usado Tick Tick Tick... Boom! en toda la cara para anunciar su primer bombazo: **Doom**. Volvía el decano del *first person shooter* en toda su infernal y ultraviolenta gloria y majestad.

Un primer tráiler de jugabilidad nos mostraba al marine más temido por los demonios poniéndose el clásico casco y tomando el arma con la que empezaría a recorrer esas instalaciones futuristas y decadentes tan propias de la saga, cuando en segundos nos conmocionan los susurros y chillidos de los enemigos… **y está todo de vuelta**: la ultra violencia, la sangre, el ritmo de vértigo, la colección imposible de armas… ¡hasta la recordada motosierra!

Sumen la posibilidad de hacer ejecuciones al estilo **Gears of War** y ya tenían a los fans babeando como perros de Pavlov.

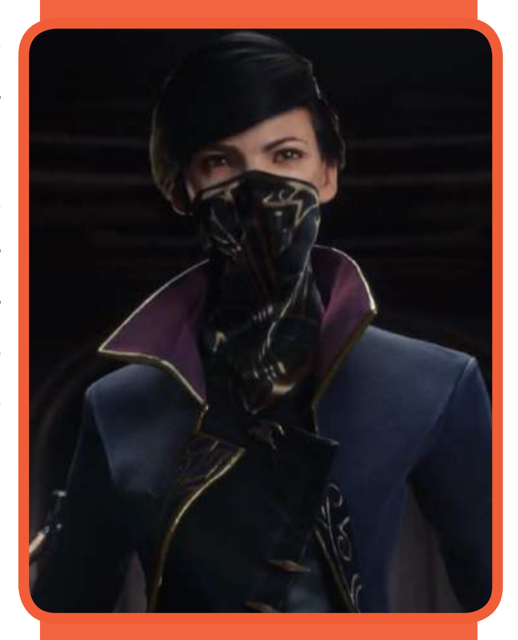
No conformes con esto, nos presentan las novedades del multijugador, una de las características que hizo grande al título en sus orígenes, en plena era de los tarreos.

El cierre sería con broche de oro con otro gameplay que nos adentró en el mismísimo infierno, donde pudimos volver a ver en majestuoso HD a los viejos y queridos cacodemonios, al fin en su ciclopea y dentuda forma olvidada en **Doom 3**.

Si bien eran el nuevo contendor en la extraoficial pelea por ser el mejor evento de la E3, **Bethesda sorprendió con una presentación dinámica, rotunda y emocionante**, dejando una excelente primera impresión y marcando un estándar de cómo una presentación, además de mostrar títulos desencaja mandíbulas, debe ilusionar a su público con un maestro de ceremonias que se apropie del escenario y se gane el corazón de la galucha con mucho más que CGI y cartelitos de juegos que tal vez ni existan.

OTROS ANUNCIOS

Junto a lo más trascendente, hubo otras novedades a detallar, partiendo por el que Bethesda.net se convertirá en el punto de encuentro del catálogo online del estudio. El MOBA free to play steampunk BattleCry mostró su actual estado de desarrollo. Dishonored 2 hizo su debut en sociedad con un tráiler cinemático protagonizado por Emily y se anuncia la remasterizacion de su primer juego. Elder Scrolls Online sumará nuevo contenido y, además, estrenarán un juego de cartas gratuito al estilo Hearthstone llamado TES: Legends.





QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

Sabiendo que este año estará marcado por la fiebre de Star Wars, EA no dejó pasar la oportunidad de sacarle el jugo a Battlefront, su carta estrella este año.

Rafael Inostroza
#Bad Seed 91

Con una lista de IPs tan larga como la que tiene Electronic Arts, uno tiende a esperar que su conferencia previa a la EA esté, todos los años, entre las mejores de la feria que se desarrolla en Los Angeles.

Y mientras el año pasado el caballito de batalla de EA fue **Dragon Age: Inquisition**, este año los esfuerzos estuvieron principalmente centrados en el universo de la Guerra de las Galaxias, principalmente de la mano de **Star Wars: Battlefront**, juego a ser lanzado en noviembre de este año, para Xbox One, PlayStation 4 y PC.

El título es un retorno de la saga Battlefront, desarrollada en el pasado por **Pandemic Studios**, siendo esta la tercera en-

trega de la saga. Será un juego de acción y shooter online (no contempla un modo campaña), el cual podrá ser jugado en primera o tercera persona, pudiendo nosotros cambiar la perspectiva en cualquier momento.

Se basará en varios mundos de la saga Star Wars, tales como Hoth, Tatooine, Sullust o Endor. Las batallas están basadas en cada planeta, pudiendo ocupar para navegar tanto vehículos terrestres, como naves aéreas.

Podremos elegir controlar a un soldado de la Alianza o un Stormtrooper imperial. Además habrá personajes jugables icónicos de la saga, tales como **Darth Vader**, **Luke Skywalker**, **Han Solo** y **Boba Fett**, además de otros no jugables como **R2-D2** y **C-3PO**.

El juego incluirá misiones cooperativas que podrán jugarse offline y soportará hasta 40 jugadores en una partida, permitiendo pantalla dividida y con 12 mapas multijugador para su lanzamiento.

Battlefront presentó un gameplay de 5 minutos corriendo en una consola PlayStation 4, lo que se agradece tomando en cuenta la lluvia de cinemáticas que caracterizaron esta edición de la E3.

Posterior al evento, en una entrevista para el sitio estadounidense IGN, se develó que el mapa se adaptará dinámicamente de acuerdo a qué bando vaya ganando la batalla, técnica llamada **Battle Beyond**, lo que permite que el bando ganador vaya observando el resultado de sus esfuerzos en la "historia" del mapa. Por ejemplo, una victoria rebelde en Tattoine mostrará un Destructor Estelar cayendo sobre la superficie del planeta.

El juego, eso sí, tiene mucho parecido con los Battlefield, lo que puede generar alguna duda, pero mantiene ese estilo desde los Battlefront originales en PS2 o Xbox. Si te gustaba en ese entonces su jugabilidad, no deberías tener ningún problema en esta edición.

VASTO CATÁLOGO

Varios otros títulos presentó EA en su evento, destacando las presentaciones de Mass Effect: Andromeda, Mirror's Edge: Catalyst, Unravel, FIFA 16, Plants vs Zombies: Garden Warfare 2 y Need For Speed.
Eso sí, mucho de la conferencia fue muy pensado en el mercado estadounidense, con las sagas típicas de deportes, como lo son los NBA Live 16, NHL 16 y NFL 16.
Además, se anunciaron Minions Paradise, Star Wars: Heroes of Galaxy y Knights of the Fallen Empire, expansion del excelente juego Star Wars: The Old Republic.





LA VOZ DE LA EXPERIENCIA

Ubisoft volvió a montar un show entretenido, informativo, dinámico y con una puesta en escena sencilla, pero acertada.

Felipe Jorquera
#LdeA20

Desde hace algunos años que Ubisoft viene marcando el ritmo en la E3 y esta vez no ha sido la excepción, arrancando muy fuerte con un juego que no estaba en ningún cálculo como **South Park: The Fractured but Whole**, que dio el pistoletazo inicial a la conferencia. Lo malo es que no está **Obsidian** detrás del proyecto, pero esperamos que este nuevo juego de la franquicia esté a la altura de su antecesor.

La expansión Wild Run llegó para un **The Crew** que no ha vendido como se esperaba, pero Ubisoft lo sigue tratando de mantener a flote. Lo contrario de **Trials Fusion**, que sin ser un súper ventas cumple con lo que se le pide y suma la expansión Awesone Level Max,

que se mostró a través de un gato al estilo Rambo montado sobre un unicornio que escupía fuego por la boca... toda una (bienvenida) rareza.

Lo que muchos estaban esperando era ver gameplay de **The División** y, en efecto, se mostró un video bastante ilustrativo, donde veíamos a un grupo de personas en busca de suministros.

Por desgracia, se ha visto un importante bajón gráfico desde su primer tráiler y lamentamos que Ubisoft caiga continuamente en este tipo de prácticas: enseñar una cosa para que después se vea otra completamente distinta. Sólo queda esperar que para el lanzamiento de The Division nos logre atrapar con su mundo abierto y el poder cooperar con amigos.

Después de ver a uno de los juegos estrella de la compañía, tocaba el turno de la estrategia. **ANNO 2205** mostraba su primer tráiler para luego continuar con un poco de gameplay.

Lo más irrelevante llegó junto con **Just Dance 2016**, no por el juego en sí sino por el "intermedio musical" de turno.

Luego veríamos una de las grandes apuestas de Ubisoft este año, **Rainbow: Six Siege**, con un tráiler que nos mostraba un poco de la historia del título, además de los progresos que se han realizado desde que se presentó en el E3 pasado. El juego verá la luz este 13 de octubre para PS4 , Xbox One y PC.

Trackmania Turbo salía luego a la luz mostrándonos un entretenido juego de coches arcade. Algo que llamó poderosamente la atención es que tendremos un modo cooperativo que nos permitirá manejar un solo auto con dos mandos. Un juego que promete bastante para disfrutarlo con amigos.

Y, claro, no podía faltar a la cita **Assassin's Creed: Syndicate**, con un excelente tráiler cinemático, tal como nos tienen acostumbrados con la saga.

CON BUENA NOTA

Quizás no sorprendiera tanto como en años anteriores, pero Ubisoft igualmente nos ofreció un evento espectacular en la E3... aunque manteniendo la incertidumbre en torno a si todo lo mostrado se hará realidad y se verá tal cual al lanzarse.
Como sea, Ubisoft cumplió, incluso, con su típica sorpresa final (en otros años lo fueron Watch Dogs o The Division), reservándola esta vez para Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands, un sandbox que traerá a los ya veteranos marines a Sudamérica para combatir a los narcotraficantes.





CARGADO A LOS JUEGOS DE ROL

Para alegría nuestra, Square-Enix está apostando por retomar sus raíces y volver a ser un referente del género, sobre todo, en su vertiente japonesa.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G

El 16 de junio pasado, Square-Enix realizó su conferencia E3 en el Downtown de Los Angeles y presentó algunas pocas novedades.

El juego de mundo abierto **Just Cause 3** enseñó su gameplay, las nuevas opciones para el gancho y su ambiente destructivo. La nueva aventura de Rico Rodríguez contará con un mapeado que alcanza los 1.035 kilómetros cuadrados de extensión y ya tiene fecha: el 1 de diciembre para PlayStation 4, Xbox One y PC.

Una verdadera sorpresa fue el anuncio de una secuela de **NieR**, un RPG de acción que se lanzó el 2010 con una interesante historia y personajes, sumado a una de las bandas sonoras más increíbles que he escuchado

jamás. El nuevo NieR recién está en producción, trabajando en conjunto con el estudio de Platinum Games y será lanzado para PlayStation 4.

Rise of the Tomb Raider, exclusivo de Xbox One, sólo mostró un "detrás de las escenas" y lo que habíamos visto en la conferencia de Microsoft. También el estudio de SE Montreal mostró un tráiler para **Tomb Raider Go**, juego que saldrá para teléfonos y tabletas.

Final Fantasy VII: Remake no presentó nada más que el mismo tráiler que se exhibió en la conferencia de Sony la noche anterior, al igual que **World of Final Fantasy**.

Por eso, lo más esperado en esta conferencia era lo nuevo que se mostrara de **Kingdom Hearts III**. Y la primera novedad fue el anuncio de un nuevo juego llamado **Kingdom Hearts: Unchained Key**, que sigue la línea de acció RPG con unos gráficos en tono pastel muy coloridos para dispositivos iOS y Android. Sobre la tercera entrega se mostró un tráiler con gameplay, con Sora y compañía luchando en un mundo basado en la película de Disney "Enredados". Nos hubiera gustado ver algo más extenso, pero lo mostrado realmente luce fantástico.

Un nuevo juego de **Hitman** fue presentado y su tráiler recalca la posibilidad de ejecutar las misiones del agente 47 de múltiples formas, desde infiltrarse para asesinar a sangre fría o usar formas más sutiles como envenenar o eliminar a la distancia a tu objetivo. Se lanza el 8 de diciembre.

Star Ocean: Integrity and Faithlessness reveló un tráiler con gameplay y se anunció que saldrá oficialmente en América y Europa el 2016, también en exclusiva para PlayStation 4.

Por último, **Deus Ex: Mankind Divided** se mostró en video y ya contamos las horas para tenerlo, a comienzos del próximo año, en Xbox One, PlayStation 4 y PC.

PROJECT SETSUNA

Para finalizar su evento, Square-Enix anunció el desarrollo de una nueva franquicia RPG para consolas, llamada Project Setsuna y que presentó un asombroso arte conceptual. Planeado para un lanzamiento el 2016, el juego está siendo desarrollado por un nuevo estudio interno bautizado como Tokyo RPG Factory. En el escenario, Yosuke Matsuda explico que "el legado" de la firma nipona "son los RPG y los fans alrededor del mundo nos han apoyado por años. Y para seguir creándolos es que iniciamos este nuevo proyecto".





A LA MEDIDA DE LA MASTER RACE

El debutante PC Gaming Show, montado por AMD y el sitio PC Gamer, se salió del molde habitual de la E3 y ahí puede estar su principal mérito.

Ignacio Ramírez
#Mumei

Vaya. Según parece, la **PC Master Race** sí nos tiene preparado algo magnifico. No se podía esperar menos tras un video introductorio que era una oda pornográfica a la esencia de un jugador PCero, con su ritual de montar cada parte de nuestras máquinas hasta llegar a ese altar en la oscuridad de un cuarto iluminado sólo por la luz de la pantalla.

Se hacía un repaso a grandes juegos como **Diablo III**, **Portal 2** o **Kerbal Space Program**, a los que se unían los primeros varios clásicos. Ante tal paisaje, una lagrima estaba más que justificada y todo terminaba con el genial, original e inimaginable acto de crear el logo del show en **Minecraft** (*espero que esta última línea la lea en tono sarcástico*).

¡Bien! Me gasté casi un cuarto de artículo en sólo describir la introducción, clara señal de las pajas mentales que me hacía entonces imaginando lo que podía esperar de una noche que pintaba para grande... pero que terminó siendo una "anti-E3" con los desarrolladores contando sus proyectos más que mostrándolos.

Por suerte, pese al patrocinio de AMD, el show no fue una vitrina de hardware ni afecto el ritmo -lento- de un evento más íntimo y con aire a late, con **Sean Plott** como un asertivo anfitrión.

Mierda, 5 párrafos y nada de juegos... pero es que el show fue eso, muy poco juego para tanto tiempo (casi 3 horas), el cual fue más gastado en entrevistar a los desarrolladores invitados más que a ver sus obras en acción.

El momento Xbox estuvo a cargo de un Phil Spencer muy cercano, que anunció la llegada al PC del último **Killer Instinct**, **Fable Legends**, **Gigantic** y **Gears of War: Ultimate Edition**. Este último presentado por Rod Fergusson quien parce que casi dejar escapar el dato de que **Gears of War 4** tambien saldrá para Windows 10.

Quizás lo más interesante fue el momento "Master Race puro", con juegos que sólo veras en PC como **Rising Storm 2: Vietnam**, un shooter de fácil disfrute, o **Total War: Warhammer** que vino a anunciar que harán un anuncio en julio. ¿Aló? Sumen un momento de adrenalina automotora a cargo de **American Truck Simulator** o el simulador de parques de diversiones **Planet Coaster**, el que sus creadores definen como sucesor de Tycoon.

Soy PCero y fue triste lo latero de la conferencia y lo poco que llamó la atención el nuevo contenido mostrado, pero debe ser porque la E3 me tiene mal acostumbrado a un formato más bombástico y pirotécnico. Pero fue, al cabo, un evento más cercano, honesto... más propio del mundo del PC.

VIEJOS CONOCIDOS

El juego Starcarft II se prepara para recibir un nuevo mini episodio dedicado a los Protoss, una suerte de prólogo protagonizado por Zeratul que servirá de nexo entre Heart of the Swarm y el futuro Legacy of the Void. Whispers of Oblivion es el nombre y saldrá primero para todos los que reserven Legacy of the Void y después, de manera gratuita, para todos. Se anunció, además, que otros juegazos como Pillars of Eternity y Guild Wars 2 tienen en camino nuevas expansiones para ampliar su universo jugable.





www.BlogTodoJuegos.cl



BLOG TODOJUEGOS

Opinión, reportajes, noticias y todas las secciones de la revista, en un espacio abierto para que puedas expresarte con respeto y vayamos creando una comunidad gamer cada vez más informada.



